

**Vinyetes i Bafarades: Un Camí  
Inexplorat per a la Llengua Catalana.  
Projecte per a Una Educació Integral de  
Còmic a Secundària**

**Treball Final de Màster**

Autor: Albert Sarlé Solé

Tutor: Joan Albert Ros

Treball Final de Màster. Modalitat A: Proposta d'innovació didàctica

Màster en Formació de Professorat. Especialitat de dibuix

Universitat de Barcelona

## Índex

1. Resum.....	4
2. Paraules clau.....	4
3. Introducció.....	5
4. Motivació personal.....	8
5. Marc teòric.....	10
5.1. El còmic com a art.....	10
5.2. L'art i el còmic a les aules.....	11
6. Contextualització i diagnosi.....	15
6.1. Problemàtiques sistèmiques.....	15
6.2. Context de l'institut.....	17
6.2.1. El centre.....	17
6.2.2. Problemàtiques detectades.....	18
7. Objectius plantejats.....	21
8. Metodologia pedagògica i referents.....	28
9. Execució i anàlisi de la feina realitzada en el Pràcticum II.....	33
10. Proposta d'innovació pedagògica.....	36
10.1. Situacions d'aprenentatge.....	36
10.1.1. Introducció al món del còmic (1r de l'ESO).....	36
10.1.1.1. Competències específiques.....	36
10.1.1.2. Objectius d'aprenentatge.....	37
10.1.1.3. Criteris d'avaluació.....	37
10.1.1.4. Sabers.....	38
10.1.1.5. Materials.....	39
10.1.1.6. Activitats i avaluació.....	39
10.1.1.7. Cicle d'aprenentatge.....	45
10.1.2. Un passeig pel webcòmic (3r de l'ESO).....	46
10.1.2.1. Competències específiques.....	46
10.1.2.2. Objectius d'aprenentatge.....	46

10.1.2.3. Criteris d'avaluació.....	47
10.1.2.4. Sabers.....	47
10.1.2.5. Materials.....	48
10.1.2.6. Activitats i avaluació.....	48
10.1.2.7. Cicle d'aprenentatge.....	54
10.1.3. Concept art i còmic maquetat! (4t de l'ESO).....	55
10.1.3.1. Competències específiques.....	55
10.1.3.2. Objectius d'aprenentatge.....	55
10.1.3.3. Criteris d'avaluació.....	56
10.1.3.4. Sabers.....	56
10.1.3.5. Materials.....	57
10.1.3.6. Activitats i avaluació.....	57
10.1.3.7. Cicle d'aprenentatge.....	62
10.2. Elements comuns en totes les situacions d'aprenentatge.....	63
10.2.1. Competències transversals.....	63
10.2.2. Vectors.....	64
10.2.3. Mesures i suports universals.....	66
10.2.4. Gestió de l'aula.....	67
11. Avaluació de la proposta.....	68
12. Conclusions.....	70
13. Limitacions de la recerca i línies de futur.....	71
14. Annex.....	72
15. Referències.....	102

## **1. Resum**

Aquesta proposta d'innovació didàctica consisteix en una programació de còmic per a tota la secundària en les matèries de Educació Plàstica, Visual i Audiovisual, i Expressió Artística. Es considera que la seva presència és necessària degut a la seva implicació cultural com a art en la contemporaneïtat i donats tots els beneficis i avantatges que pot comportar per a l'educació. S'analitza també la seva situació social i els conflictes que se'n deriven de la seva posició com a art popular, i es remarca la necessitat de trencar amb tots els estigmes que giren al seu voltant.

La proposta didàctica planteja donar una formació d'aquesta disciplina artística als estudiants per tal d'aportar uns referents paradigmàtics, unes eines expressives valuoses (tant visuals com escrites) i un bagatge bàsic de la cultura que els envolta. Les metodologies considerades òptimes per a les activitats proposades són l'aprenentatge basat en projectes, un enfocament dialògic i transdisciplinari, una connexió amb els interessos dels estudiants, i el propi còmic com a metodologia.

## **2. Paraules clau**

Còmic, Art, Revalorització, Transdisciplinarietat, Didàctica, Projectes

### 3. Introducció

El còmic es troba en una posició paradigmàtica i no poc conflictiva tant en els àmbits acadèmics i educatius com en els socials. El primer que cal assenyalar és el fet que gaudeix de certa esplendor com a l'art popular que és: des dels últims anys es pot percebre un abast i un interès cada vegada més grans en diversos sectors de la població. Els adolescents, com s'ha pogut analitzar en el desenvolupament de les dues estades de pràctiques, en són un. Tanmateix, és precisament des de la percepció popular del medi que s'hi detecten determinades problemàtiques en moltes altres àrees. Per una banda, és una disciplina que es té menystinguda dins del món de les arts acadèmiques i que, fins a l'actualitat, ha donat peu a múltiples debats sobre la posició que ha de tenir (alguns articles que ho exemplifiquen són: *¿Es arte el cómic? Los autores responden* (Argudo, 2020), *El cómic no es un puente a la literatura, es un sitio en el que quedarse* (RTVE, 2023) o *Se abre debate, ¿necesita Valencia un museo de la ilustración y el cómic?* (Garsán, 2017)). Al marge de les opinions de diferents artistes i intel·lectuals, que en són moltes i de ben diverses, el fet que encara avui hi hagi polèmiques demostra que no és un debat conclòs com si ho és en altres arts. Dins de l'educació, la situació del còmic presenta també certes particularitats que beuen directament d'aquest conflicte. En primer lloc, cal esmentar la realitat de què es parteix: hi ha un menyspreu pràcticament sistèmic cap a les matèries d'art. Mentre que la importància d'alguns àmbits, com la ciència o la llengua, és gairebé inqüestionable, Educació Plàstica, Visual i Audiovisual acostuma a ser percebuda com una assignatura poc important, que tothom aprova sense esforç i, freqüentment, amb poques expectatives laborals. Aquest fet no només s'ha pogut observar en el centre de pràctiques sinó que es comparteix de forma pràcticament unànime amb la resta de companys del màster. És per això que, si la posició de l'art ja de per si és conflictiva, la del còmic és fins i tot anecdòtica. La percepció social com a *art de segona* és manté tant en el centre com en alguns alumnes (d'altres, aficionats a aquest medi, acostumen a valorar-lo positivament) i, tot i que en alguns casos hi ha un apropament des de la matèria de plàstica, gairebé mai s'hi aprofundeix més enllà dels recursos bàsics de la disciplina.

Un aspecte clau en aquesta qüestió és el currículum actual (Decret 175/2022) que, si bé en les matèries de Educació Plàstica, Visual i Audiovisual i Expressió Artística permet que el professorat pugui treballar amb múltiples disciplines artístiques des d'un enfocament experiencial i

divers, és molt poc específic en els continguts que s'han de donar. Tot i que aquesta llibertat pot presentar diversos avantatges per al docent (per exemple, un rang més alt d'adaptació amb les necessitats de l'alumnat) també comporta el risc que determinats àmbits puguin quedar exclosos del temari. Aquest aspecte té implicacions no només en les arts pràctiques sinó també en la història de l'art: únicament es dona, per exigència del currículum, arquitectura, pintura i escultura grecoromana en la matèria de Cultura Clàssica. La resta d'èpoques i cultures de la història, en canvi, queden totalment excloses. La llibertat que s'ofereix en Educació Plàstica, Visual i Audiovisual i Expressió Artística contrasta, a més, amb el currículum de les matèries de Llengua i Literatura. Si es planteja una equivalència, es pot veure que en aquest últim sí que s'hi poden identificar unes exigències pel que fa al contingut de història de la literatura sense oferir la possibilitat d'eliminar-lo del temari. D'aquesta manera, es pot percebre una preocupació per garantir que, una vegada finalitzada la secundària, els estudiants disposin d'aquests coneixements i competències. Aquest desajust entre una matèria i una altra en dos temaris aparentment equivalents (història de l'art escrit respecte la de l'art pictòric, escultòric o arquitectònic, entre d'altres) reflecteix, una vegada més, la relació asimètrica que existeix cap a les arts visuals i escultòriques en el món de l'educació. Si des de les institucions educatives no s'ofereix cap garantia que en l'educació bàsica l'alumnat assoleixi coneixements que sí es troben assentats dins del món acadèmic, com la història de l'art occidental, on quedaria l'espai per al còmic, paraula que no es troba ni una sola vegada en tot el currículum?

Aquest projecte entén el còmic com una art tan valuosa com qualsevol altra i es considera que, ja sigui des d'una perspectiva social o institucional, s'han d'eliminar tots els prejudicis nocius que giren al seu voltant i entendre-la com el que és. Pel que fa a l'educació, tant pel fet de ser art com per l'impacte social i artístic de què gaudeix, es considera que hauria de tenir un paper rellevant dins de l'educació. Es té en compte, a més, la possibilitat d'afavorir l'aprenentatge en molts altres aspectes i des de perspectives transdisciplinàries i d'integració artística. Per aquest motiu és considera que una educació integral del còmic al llarg de la secundària no només és necessària des dels valors plantejats, sinó que és, a més, particularment eficaç per aconseguir una millora en diversos camps de l'educació, alguns dels quals són, actualment, una preocupació focal en les institucions educatives.

Un aspecte bàsic per a aquest Treball Final de Màster ha estat el Pràcticum realitzat al llarg de la formació d'aquests estudis. Es van realitzar diverses sessions enfocades a treballar el còmic en un grup de 4t de l'ESO amb l'objectiu afegit, a més, de treballar i combatre determinades problemàtiques observades durant el seu transcurs. D'aquesta estada es va concloure que, malgrat les intencions del projecte, la situació d'aprenentatge es quedava curta a l'hora de donar una formació bàsica i unes eines expressives per a l'alumnat, tot i que es va poder corroborar que, mitjançant el còmic, es podien abordar amb èxit determinades preocupacions, tant inherents a l'educació artística com pertanyents a altres àmbits de l'educació.

Partint dels objectius globals plantejats respecte el còmic i els particulars observats en l'institut, aquest projecte presenta una programació de còmic per a les matèries d'Educació Plàstica, Visual i Audiovisual i d'Expressió Artística que engloba tots els cursos de l'ESO.

## 4. Motivació personal

La meva fascinació per les arts es remunta a la meva infància, precisament, en el còmic, l'animació i els videojocs. Tot i que amb els anys el meu interès s'ha expandit a altres disciplines, aquestes segueixen sent un eix focal en la meva vida, tant respecte a l'art que m'agrada llegir, veure o jugar com des de la meva pròpia pràctica artística com a il·lustrador, i sempre m'ha dolgut veure la situació de menyspreu que acostumen a patir les arts populars en qualsevol àmbit fora del nínxol. Després d'haver estudiat un CFGS d'animació, un grau d'arts, diversos referents teòrics, i d'haver treballat en il·lustració i còmic, crec fermament que no hi ha arts superiors ni inferiors, malgrat que el món acadèmic es focalitza en unes i sovint en menysprea d'altres. El meu treball final de grau consistia en un còmic, *Pell de llop*, que a banda de treballar amb determinats aspectes que m'interessaven, buscava també entendre aquest medi com un d'idoni i valuós per a qualsevol pràctica artística i defensar-lo en un àmbit acadèmic. Aquesta intenció, per suposat, ha quedat reflectida també en aquest treball final de màster, afegint-hi el món educatiu a l'equació.

L'educació en aquest camp té un paper especialment delicat. En un nivell personal, és un àmbit que m'agrada molt: he treballat diversos anys com a monitor de dibuix extraescolar i he gaudit de compartir les arts amb nens i adolescents, però amb freqüència m'he topat amb els múltiples prejudicis que giren al seu voltant, tant en els propis alumnes i els pares com en el centre. Així mateix, la meva experiència en les pràctiques no ha estat diferent, aquesta vegada, però, amb implicacions socials més palpables precisament per la projecció que comporta l'educació obligatòria. Les arts són contínuament qüestionades per no ajustar-se a les nocions d'utilitat que s'espera en un centre educatiu, mentre que disciplines com el còmic són, irònicament, tan menyspreades com gaudides pels alumnes. Tot i que parlem de dinàmiques socials complexes i difícils de resoldre, com a futur docent m'agradaria contribuir a aconseguir una millor valoració tant cap a les arts en general com a d'altres més particulars com el còmic. Considero que, com s'acostuma a dir de la literatura i el cinema, qualsevol art té el potencial d'agradar a qualsevol persona, i que des de l'educació es pot aconseguir un impacte molt positiu en aquesta línia.

En el transcurs del Pràcticum II, en el qual vaig haver de preparar una situació d'aprenentatge justament de còmic, vaig sentir que, tot i la intenció de buscar una bona connexió



del còmic amb els alumnes i d'intentar donar unes eines expressives concretes, unes poques sessions no aconseguien complir tots els objectius que m'hauria agradat assolir. Considero que és important donar als alumnes la possibilitat de llegir còmic i d'utilitzar els seus recursos en diferents espais, a més de, per suposat, crear un espai idoni perquè ells mateixos puguin crear obres pròpies. Els estudiants que vaig tenir a l'aula, però, no havien treballat el còmic en cursos anteriors. Tenien uns coneixements molt bàsics dels seus recursos i en sabien llegir, però se sentien molt perduts a l'hora d'implicar-se en aquest tipus de feina. L'activitat va ser engrescadora per a molts d'ells, tot i haver-ne alguns a l'inici que es mostraven escèptics, però en tan poc temps la concepció que tenien del medi tampoc podia canviar gaire. Al final, una situació d'aprenentatge plantejada en el marc del Pràcticum està destinada a ser, en molts casos, anecdòtica. Però si, en un futur, com a docent, decidís aplicar-la de la mateixa manera, ho seguiria sent. És per aquest motiu que s'ha considerat necessari que, per tal d'assolir uns objectius més ambiciosos i tenir un impacte real en la relació dels alumnes amb el còmic, és necessari englobar més temps i més anys. Al cap i a la fi, estem parlant del paper que té tota una disciplina artística sencera en l'educació. Si la literatura s'estudia tots els anys de la secundària, no és lògic que un altre àmbit igual d'important quedi reduït a menys de 10 hores en tota l'educació obligatòria.

Cal esmentar, això sí, que aquest projecte no busca en cap cas presentar una oposició entre el còmic i la literatura, ni molt menys qüestionar el currículum d'una matèria que no és la meua. Aquesta és utilitzada simplement com una exemplificació de la diferència social i legal present entre ambdues disciplines. En tot cas, l'objectiu del treball és elevar el còmic en aquest estrat i plantejar una educació més valuosa i enriquidora respecte aquest; al mateix temps que, per extensió, es busca una relació més equitativa cap a totes les arts.

## 5. Marc teòric

### 5.1. El còmic com a art

Un dels aspectes clau d'aquest projecte és precisament el fet que, si es considera que el còmic és una art tan valuosa com qualsevol altra i, com a tal, és una part inherent de la cultura, forçosament ha de formar part de l'educació bàsica (Decret 175/2022. Article 4: 8). Per aquest motiu, és important definir la posició que es pren en aquest projecte al voltant del concepte de l'art i sobre quin és el sustent teòric que posiciona el còmic en aquest marc. Abans de definir-lo, cal matisar els conceptes que es proposaran: en cap cas es considera que es pugui elaborar una definició categòrica i absoluta de l'art, sinó que tot el que es proposa a continuació, elaborat a partir dels punts de vista de diversos autors, s'entén com una perspectiva vàlida que defineix l'art en la contemporaneïtat, al mateix temps que admet el còmic en aquest espai. De la mateixa manera que ho comentava Weitz, es considera que l'art té una definició oberta, vinculada al moment en què s'estableix i sempre susceptible de canvis amb el temps (1956).

Aclarit l'enfocament amb què s'aborda la definició de l'art, a continuació es proposen alguns altres trets que s'han considerat rellevants per a tenir un punt de partida més tangible respecte a què s'entén per art. Amb aquests aspectes es busca, a més de comprendre la naturalesa voluble del concepte, immiscir-se en les concepcions contemporànies de l'art per tal d'entendre el marc de les manifestacions artístiques actuals i observar com s'hi configuraria el còmic al seu voltant.

- L'art no es defineix ni per la matèria utilitzada ni per la tècnica. L'element definitori es troba principalment en la voluntat artística (Riegl, 1901).
- Aquesta voluntat artística ve determinada per l'expressivitat (Croce, 1902) que pot ser identificada tant en allò que sent i vol transmetre l'autor quan fa l'obra, com en l'emocionalitat del receptor en percebre-la (Wollheim, 1971).
- Altres variables com la forma en què es representa una obra, l'ús de la metàfora o la interpretació (Danto, 1981) són una part fonamental de la pràctica artística.

- Dins del món del còmic, un referent paradigmàtic ha estat Scott McCloud, qui indubtablement inclou aquesta branca dins de les arts i es remet a definicions similars: actes expressius i comunicatius (1993).

Totes aquestes característiques establertes són, de fet, una concepció extremadament lliure de les arts: es busca que l'artista no es vegi limitat per cap mena de convenció i que pugui experimentar amb qualsevol recurs sense prejudicis. L'únic que defineix el còmic en la seva totalitat són les característiques del medi: il·lustracions juxtaposades en seqüència deliberada (McCloud, 1993) però si, com s'ha esmentat, qualsevol forma d'expressió és acceptable en l'art contemporani, la seva exclusió seria, per tant, il·lògica.

Un últim aspecte que cal valorar en aquesta qüestió és el punt de vista de George Dickie, ja que hi inclou un element de poder en la construcció d'aquesta definició: qui determina si quelcom és o no art és la mateixa institució que ho regula (1974). És una particularitat a tenir molt en compte ja que fa evident la fal·làcia d'autoritat que sovint s'emmarca en aquest debat: per molt que es pugui defensar el còmic com a art a través de nombrosos autors, tal i com s'ha fet en els paràgrafs anteriors, l'última paraula sempre pertany a les institucions amb una hegemonia del coneixement, independentment de com d'encertada sigui la seva postura. La influència d'aquests sectors és determinant en la concepció social que se'n deriva, i és en aquest camp que es troben unes problemàtiques sistèmiques que es comentaran en l'apartat de context: hi ha unes dinàmiques de poder que estableixen uns aspectes com a acceptables o inacceptables segons l'estrat social del sector que ho decideix (Bourdieu, 1979).

Precisament perquè aquesta realitat pejorativa que pateix el còmic en alguns àmbits és problemàtica, aquest projecte es proposa, una vegada establert aquest medi com una art des del marc previ, entendre per què el seu paper a les escoles seria vertaderament important i donar uns passos endavant per tal de trencar por a poc amb aquesta percepció.

## 5.2. L'art i el còmic a les aules

Una pregunta difícil de resoldre amb què s'acostuma a qüestionar la posició de l'art en l'educació és *per a què serveix?*, com si la manca d'utilitat fos un motiu suficient per desterrar

aquesta matèria de les aules. Per descomptat, l'educació artística és útil i es pot fer una llista ben llarga de tots els beneficis que comporta: implica una millora en l'organització i la concentració i aporta fluïdesa de pensament i desenvolupa la capacitat comunicativa, a banda de relacionar-se directament amb altres eines indispensables avui dia com la tecnologia o la necessitat de disposar d'una cultura visual, entre molts altres avantatges (Lynch, 2013). El còmic, per la seva naturalesa expressiva, es pot emmarcar en totes elles, però també és important reivindicar l'art pel que és, per les seves característiques pròpies i per la seva relació amb la cultura. Segons els paràmetres del currículum actual, l'educació no busca només ser útil, sinó donar unes eines imprescindibles als alumnes per a poder entendre i relacionar-se amb el seu entorn (Decret 175/2022. Article 7: 9), i tant l'art com el còmic són un element clau de la contemporaneïtat. Per aquest motiu, l'abordament que es fa sobre aquest medi artístic es planteja de manera transversal, enfocant-se tant en les seves característiques pròpies com en els avantatges que suposa en qualsevol altre àmbit.

El còmic es tracta, doncs, d'una art visual i narrativa que, tot i que no necessàriament inclou text, n'acostuma a ser una part important (McCloud, 1993). Com a narració, té una concepció inherent del temps en què la vinyeta que s'està llegint s'ubica al present i tota la resta de l'obra s'emmarquen en un passat o en un futur. Aquest sentit temporal, però, no ve marcat forçosament pel medi, com sí passa en altres àmbits com el cinema o la televisió, sinó que la duració que se li dedica és una elecció del lector. Degut a aquest fet i de manera contrària als aprenentatges sonors i audiovisuals, qualsevol pressió a l'hora que l'estudiant entengui el que se li explica desapareix i, d'aquesta manera, es pot prendre tota l'estona que necessiti per tal d'entendre allò que se li mostra (Rodríguez Diéguez, 1988). Gràcies a això, el còmic es converteix en una eina potent a l'hora de transmetre informació d'una manera visual i concreta

Respecte als beneficis de la lectura del còmic, Eisner aporta una valoració que cal remarcar: llegir no es remet únicament a un text, sinó que es tracta d'un procés actiu i conscient de percepció que pot englobar molts àmbits: textos, diagrames, mapes o, entre d'altres, còmics (1985). L'autor reivindica, doncs, la lectura com un acte que té la potencialitat de ser profund i immersiu, amb una transmissió d'informació variable segons el medi. De manera contrària a la literatura, en què el lector ha d'imaginar tot allò que llegeix, en el còmic aquest procés d'interpretació es perd per donar lloc a una informació molt precisa: la imatge. El text, això sí, pot ser interpretat tant a través de la

imaginació del que s'escriu com evocant al so que simbolitza, de manera que es genera una percepció holística de l'escena. Això implica que, a l'hora d'atorgar un aprenentatge, el còmic té la potencialitat de ser particularment concret segons la intencionalitat docent de què es parteixi (Mora, Carranza, 2011). Es pot concloure, per tant que el còmic no és només un element positiu per a l'educació des de la seva realització i experimentació, sinó també com a recurs didàctic.

Una altra característica força definitòria del còmic és que s'ha erigit com un medi de difusió massiva i, tot i que amb freqüència aquest aspecte ha anat acompanyat de crítiques (Benjamin, 1936), presenta aspectes valuosos tant pel que fa al còmic com a art i cultura, com per a l'educació. En primer lloc, es pot identificar que el còmic ha estat històricament una eina reivindicativa i política que busca canviar situacions socials determinades des de la tira còmica i les vinyetes dels diaris (Mora, Carranza, 2011). Aquest aspecte denota les possibilitats expressives del medi i obre portes perquè els propis alumnes les puguin explorar. En segon lloc, permet que el còmic sigui un tipus d'art accessible per a un gruix important de la població, especialment des de l'existència del *webcòmic*, ja que en molts casos és gratuït i només requereix d'internet per a ser llegit.

Aquesta característica és, de fet, un dels motius pels quals el còmic té una rellevància cultural important: té nombrosos lectors arreu del món i una producció enorme en molts sectors. Una dada rellevant és el fet que l'obra de ficció més venuda de la història és, precisament, un còmic: *One Piece* (Gutiérrez, 2022)<sup>1</sup>. I això implica dos fets. En primer lloc, consolida la posició cultural de què disposa en el present i justifica encara més la necessitat de ser conegut en una educació bàsica que pretén aportar unes competències i uns coneixements imprescindibles per a l'actualitat (Decret 175/2022. Article 7: 9). En segon lloc, planteja una realitat que, de forma pràcticament inevitable, es troba a l'aula: tots els alumnes coneixen el medi i una quantitat poc menyspreable d'aquests en són aficionats. És des d'aquest fet que cal tenir en compte una perspectiva dins del camp de l'educació: la importància de conèixer i treballar els gustos dels alumnes degut a la seva eficiència pedagògica (Tenti Fanfani, 2017). Un treball de còmic permetria un apropament major amb tots ells i això generaria una motivació afegida a l'hora d'aprendre els aspectes que es volen treballar en la matèria (García Bacete, 2002). I si, a través de la implicació que s'afavoreix mitjançant aquesta mena de recursos s'arriba a una connexió més gran, ja sigui amb

---

1 L'any 2022 el còmic japonès *One Piece* va superar en nombre de llibres venuts a *Harry Potter*, superant més de 500.000.000 de còpies venudes en tot el món. [Nombrosos medis](#) en van fer ressò.

l'assignatura de plàstica com amb qualsevol temari que faci ús del còmic, es podria arribar a un aprenentatge significatiu (Coll, Solé; 1988).

En termes més pràctics, des dels estudis de Mora i Carranza es va poder observar que el còmic presentava nombrosos avantatges respecte a les preocupacions vigents dins del camp de l'educació: és particularment eficaç a l'hora de desenvolupar la lectoescriptura i, al menys en alumnes de primària, el seu públic objectiu, es va poder observar una millora en l'ortografia arrel de treballar-lo a les aules (2011). Altres aspectes ja esmentats dins de l'educació de les arts, com una major fluïdesa de pensament o augmentar la capacitat expressiva i comunicativa, també van ser observats en aquest estudi.

Per acabar, cal tenir en compte el treball de Rocío Serna Rodrigo que, si bé el seu focus d'estudi són els videojocs, parla d'elements que ambdós medis tenen en comú: la intertextualitat (2020). Segons ella, de la mateixa manera que ho fan moltes altres arts narratives, els videojocs connecten de forma directa amb la literatura degut a l'herència dels relats de què es parteix, i això genera que el fet de jugar-los derivi en una connexió indirecta, però no menyspreable, amb l'art escrit. El cas del còmic no és diferent: parteix d'una tradició narrativa enorme que es veu reflectida en nombroses obres (Mora i Carranza, 2011), la qual cosa denota, una altra vegada, la relació cultural que s'estableix amb les seves produccions.

Per totes aquestes qüestions, des d'aquest projecte es considerarà el còmic com una eina pedagògica potent i valuosa que cal tenir en compte tant per la seva rellevància cultural i artística com per tots els beneficis que pot comportar en una educació secundària. És té en compte, però, el fet que la seva aplicació a les aules no gaudeix d'una projecció particularment gran, per la qual cosa es tracta d'una proposta oberta a canvis, plantejada per a ser autoregulada segons les possibles necessitats i inconvenients que puguin sorgir.

## **6. Contextualització i diagnosi**

Aquest treball es planteja des de dues arestes diferents. Per una banda, identifica una problemàtica sistèmica que es pot identificar en qualsevol institut del país i que queda reflectida en el propi currículum actual. És per aquest motiu que es considera que una programació com la plantejada podria ser positiva per a qualsevol centre, tenint en compte, això sí, les necessitats particulars de cada espai a què caldria ajustar-se. Per altra banda, per tal d'adherir aquesta proposta d'innovació pedagògica a un context real i amb una projecció precisa, es proposa una anàlisi de l'institut en què es van realitzar les pràctiques del màster. Es tindran en compte totes les necessitats observades i es valoraran les aportacions que pot tenir un treball de còmic en aquest marc. Les particularitats globals presents en el primer anàlisi, això sí, han estat observables en tot moment en l'institut.

### **6.1. Problemàtiques sistèmiques**

Com ja s'ha plantejat en la introducció, la situació social tant de les arts com del còmic és complexa i pejorativa en alguns casos. És un aspecte que s'ha vist reflectit en nombroses situacions: tant en els múltiples debats que hi ha sobre la situació del còmic respecte de les arts acadèmiques com en el propi decret educatiu. El menyspreu cap a la matèria de plàstica és constant en la majoria d'instituts, i en cap cas se li dona el valor d'altres matèries millor assentades socialment. Remetent a *La Distinció* de Bourdieu (1979) es pot parlar, de fet, d'un condicionant sociològic al voltant de l'apreciació d'aquests àmbits. Bourdieu defensa que l'acceptació i el rebuig de determinats aspectes (en aquest cas, parlariem de l'art i, concretament, del còmic) es troba estretament lligat a la significació social que se'n deriva (1979). Segons aquest pensament, es defineixen alguns àmbits com a més o menys acceptables en el seu marc i això, com a conseqüència, permet diferenciar-ne la posició social.

En l'art acadèmic, tot i poder-se argumentar el còmic com a art des de nombrosos referents com s'ha vist en el marc teòric, apareix un prejudici al voltant de la situació social i econòmica del mateix, amb arguments diversos que, sense excloure'l totalment, el remetent a una segona posició. D'aquesta manera, la situació social del còmic també queda relegada i no se'l permet l'entrada a un

àmbit consolidat com el de l'art acadèmic. Així, es genera una distinció entre una art popular i accessible respecte de les que gaudeixen d'una consideració de culte. Des d'una anàlisi de la història de l'art, és una realitat que s'ha pogut observar en moltes altres ocasions: una acadèmia i una crítica que defineixen l'art acceptable (Vilar, 2001) i que des d'una posició hegemònica de poder cultural, imposen aquesta narrativa (Dickie, 1974). Aquest posicionament, a més, no es queda reclòs al món acadèmic: donat que té una influència i un abast importants, penetren en altres àmbits com el social i l'educatiu.

En el cas de l'educació, i emmarcant-ho des de les arts en general, aquesta relació diferenciadora torna a aparèixer. Tot i haver molts referents que posen en valor la necessitat de les arts a l'escola, en l'educació es perceben encara avui algunes matèries com a més importants que d'altres (llengües o ciències, per exemple). Aquesta percepció es transmet als alumnes i es manté com a discurs: una altra vegada, es genera una diferència d'estatus social entre uns àmbits i uns altres, quedant l'art relegat a una segona posició. És un aspecte delicat, ja que les institucions educatives també tenen un paper d'emissió de cultura per a les noves generacions, de manera que els discursos que es generen i es reproduïxen en un centre reben precisament una consideració social com acceptables i veritables (Varela, Álvarez-Uría; 1991). En aquest àmbit cal esmentar, a més, el fet que el temari que s'acostuma a treballar a classe en molts casos respon a l'art acadèmic, especialment pel que fa a la història de l'art que es treballa tant a secundària com, sobretot, a la modalitat de batxillerat. Això implica no només que es tornen a trobar les convencions de què s'han parlat entre unes arts *cultes* i unes que no ho són, sinó, a més, la reproducció d'una història d'art fonamentalment europea, blanca i masculina (Griselda Pollock, 1988).

En tercer i últim lloc, aquesta distinció social excloent es fa encara més evident en les dinàmiques relacionades amb el gust i les aficions observables en adolescents. Els aficionats al còmic amb freqüència reben l'etiqueta de *friki* o *otaku* amb una intenció, sovint, segregadora envers aquests. En aquest marc, a més, es poden observar dinàmiques que busquen avergonyir o ridiculitzar els aficionats al medi, de manera que s'utilitza l'humor i la burla com una manera de control social (Farb, 2019) a través del qual s'estableixen uns gustos com a acceptables i d'altres com a inacceptables. D'aquesta manera, s'agreuja la diferència social entre ambdós col·lectius.



Totes aquestes realitats, això sí, són variables segons el context. En el marc de pràctiques, tot i que la situació de l'art era bastant precària, es podien trobar grups amb uns prejudicis força marcats cap a les arts populars mentre que d'altres les acceptaven d'una manera menys acomplexada. Lògicament, en cas de voler treballar i combatre uns valors discriminatoris, és necessari analitzar les particularitats de cada espai.

## 6.2. Context de l'institut

### 6.2.1. El centre

L'institut Sant Pere i Sant Pau és un centre ubicat en un barri que rep el mateix nom a la ciutat de Tarragona. Es tracta d'un barri obrer, d'unes 20.000 persones. Tot i que està força ben connectat amb el nucli urbà, està relativament aïllat i és molt usual que les persones que hi viuen allà no es moguin de la zona. De fet, és molt habitual referir-se al centre de la ciutat precisament com *Tarragona*, com si el barri en què viuen no en formés part.

Es tracta, a més, d'un espai amb una presència migratòria important, i això es reflecteix també en els alumnes que estudien a l'institut. Aquesta característica té implicacions en la llengua, ja que en molts casos no parlen català, i fins i tot en alguns altres tenen dificultats amb el castellà. De fet, el català es parla molt poc en el barri, però això s'agreuja a les aules: com que la majoria és castellanoparlant i en diversos casos hi ha dificultats amb el català, els estudiants catalanoparlants es comuniquen principalment en castellà quan són a l'institut.

Pel que fa al centre, és catalogat com d'alta complexitat, i certament es poden identificar moltes particularitats que ho comporten. Per una banda, les classes socials de la zona se situen entre baixa i mitjana-baixa de forma generalitzada, i no és estrany que molts dels alumnes tinguin dificultats econòmiques i que això es reflecteixi en l'àmbit acadèmic. La immigració que arriba al barri també acostuma a ubicar-se en aquest estrat social.

A nivell d'estudis és rellevant el fet que, tot i disposar d'uns 125 alumnes per cada curs, un cop arriben a 4t de l'ESO menys de 50 continuen fent batxillerat. La gran majoria dels restants continuen en algun cicle formatiu de grau mitjà.

Per tal de combatre les problemàtiques presents a l'institut i aconseguir un màxim rendiment acadèmic, hi ha certs aspectes bàsics que són força definatoris en les pedagogies que apliquen a l'institut:

- Cada curs disposa de cinc línies, una de les quals pertany a un grup de diversitat. Acostumen a ser classes més reduïdes en què reuneixen estudiants que puguin requerir necessitats educatives més específiques. Normalment s'hi troben alumnes immigrants, amb neurodivergències o en una situació socioeconòmica o familiar complicada, o d'altres que per algun motiu o altre presenten dificultats en l'aprenentatge i l'equip docent ha decidit que li seria positiu aquest grau d'atenció. L'objectiu d'aquesta proposta és donar una atenció més especialitzada tant als alumnes de diversitat com a la resta, i sembla que al menys en termes acadèmics ha donat bons resultats. Un aspecte rellevant d'aquesta mesura és el fet que, des del centre, no se'ls permet que els alumnes tinguin una nota superior a 7.
- Per tal de potenciar els alumnes avantatjats, de cada grup se'n seleccionen alguns i destinen unes hores a la setmana per treballar amb un temari avançat. L'objectiu és potenciar les matèries que formen part de l'acrònim *STEAM* (sigles en anglès de ciència, tecnologia, enginyeria, art i matemàtiques).
- A 4t de l'ESO, donat la gran quantitat d'alumnes que no continuen el batxillerat, es dona una divisió de grups que busca ajustar-se a aquesta realitat de l'escola. Dos classes donen una formació apta per al batxillerat (un científic i un humanístic) mentre que tota la resta, amb unes exigències menors, se centren en permetre una sortida cap a cicles formatius.

### 6.2.2. Problemàtiques detectades

A partir de l'estada a l'institut en els Pràcticum 1 i 2 i del treball<sup>2</sup> realitzat d'acord amb la matèria, s'ha fet el següent estudi per tal d'encara una situació d'aprenentatge idònia d'acord al grup i al context establerts.

---

2 **Memòria del Pràcticum I.** La feina realitzada en la primera matèria i que serveix com a suport per a aquest treball es pot consultar en el següent [enllaç](#). El format triat va ser el d'un lloc web, d'acord amb les llibertats formals i estètiques que es demanaven.

- **Absència absoluta del català.** Un gran problema de l'institut és que, degut al context del barri, el nivell de català és molt baix i gairebé no es parla a les aules. És una realitat que tant l'equip directiu com tots els docents del centre tenen present i lluiten per canviar-ho, malgrat que continua sent una mancança generalitzada.
- **Menyspreu cap a l'art.** A la matèria no se li atribueix massa valor tant des dels alumnes com des del centre. Aquest fet té diverses conseqüències importants en aspectes centrals de l'institut que es poden llegir a continuació.
  - Tot i que des de l'institut hi ha un interès a treballar diverses matèries amb els alumnes avantatjats (les *STEAM*) i suposadament l'art n'és una part important, la plàstica, però, queda totalment deixada de banda i només es treballen assignatures de caire científic.
  - L'art no entra en cap cas en els criteris per definir si un alumne requereix alguna necessitat o si hauria de pertànyer a un grup de diversitat. En general, no hi ha una preocupació per les competències dels estudiants dins d'aquest àmbit ni s'observen diferències ni de nivell ni de capacitat entre els estudiants dels grups comuns i els de diversitat. A més, s'aplica la normativa del centre que exigeix que la nota màxima dels alumnes dels grups de diversitat sigui un 7, encara que, com passa en alguns casos, n'hi ha que assoleixen unes competències excel·lents dins de l'àmbit.
  - Tot i que el professorat del departament de plàstica busca donar-li cert pes, les sortides artístiques no es tenen gaire en compte. Això es reflecteix sobretot en l'organització dels grups de 4t de l'ESO que, com s'ha dit, hi ha diferències segons la sortida que es busca i les exigències d'aquesta. La matèria d'*Expressió Artística* només es dona en un dels grups focalitzats en els cicles formatius, per la qual cosa els estudiants que vulguin tenir una formació apte per al batxillerat artístic han de renunciar, o bé a l'única matèria d'arts plàstiques de què disposa 4t de l'ESO, o bé a una preparació en la resta de matèries per poder abordar el batxillerat amb condicions. Aquest fet es veu encara més agreujat en el cas de música, ja que es dona exclusivament en el grup de diversitat.
  - La manera amb què els alumnes enfronten l'art també és delicada, ja que en molts casos no la perceben com una matèria important i valuosa, sinó més aviat com un

entreteniment. Tampoc tenen gaire consciència de les sortides que hi ha en aquest àmbit ni des de l'institut es fa un esforç per trencar amb aquesta dinàmica.

- **Poca connexió amb els interessos dels alumnes.** Tot i que les activitats busquen ser dinàmiques i engrescadores, no es tenen gaire en compte les arts que els agraden als estudiants. Fins i tot les activitats que podrien apropar-se més als seus interessos acostumen a plantejar-se d'una manera força general, donant més pes als paràmetres de l'activitat que a un possible diàleg sobre la feina que faran.
- **Masclisme i racisme.** Ambdós casos són un fet que preocupa genuïnament a l'institut i que l'enfronta amb relativa eficiència, però sí que s'identifiquen diferents comportaments que poden ser problemàtics en algun grau. Se n'han percebut diversos pel que fa a rols de gènere, no només des dels comportaments dels estudiants, sinó també des de les expectatives que es tenen cap als seus companys. Dins del racisme es poden percebre certs prejudicis, moltes vegades expressats des de l'humor, però que continuen sent problemàtics. Pel que fa a la matèria, mai no s'ha incentivat cap tipus de discriminació i hi ha dinàmiques que busquen conscienciar a l'alumnat (com, per exemple, algunes activitats realitzades per al dia de la dona treballadora, el 8 de març), però pel que fa als referents es pot trobar una absència important d'autors femenins i racialitzats, justament per l'eurocentrisme amb què s'enfronta la història de l'art.

## 7. Objectius plantejats

Per a determinar el contingut necessari de còmic per a treballar en una matèria artística s'ha pres com a punt de partida la naturalesa del currículum establert pel Decret 175/2022, ja que al menys en l'enfocament es considera que és un bon punt de partida. Algunes de les qüestions focals que plantegen són les següents, extretes dels articles de les disposicions generals del document:

- «L'educació bàsica ha de tenir caràcter universal i garantir l'equitat entre l'alumnat, fomentant la igualtat entre persones i el **reconeixement de la diversitat sexual i de gènere, ètnica i d'orígens, de les capacitats o d'altres situacions personals i socioeconòmiques**, des del respecte a la pròpia identitat i a les aportacions culturals d'altres països» (Decret 175/2022. Article 2: 5).
- «L'acció educativa inclusiva ha d'estar sempre present per oferir a tot l'alumnat experiències, referents i aprenentatges diversos des d'una **perspectiva global intercultural i no etnocèntrica ni androcèntrica**, que s'ajustin de manera personalitzada al moment evolutiu de cada alumne o alumna i també a la seva variabilitat i ritme personal de treball» (Decret 175/2022. Article 2: 5).
- «**Conèixer, valorar i respectar els aspectes bàsics de la cultura** i la història pròpies i dels altres, així com el **patrimoni artístic**, cultural i gastronòmic» (Decret 175/2022. Article 4: 8).
- «**Apreciar la creació artística i comprendre el llenguatge de les diferents manifestacions artístiques, utilitzant diversos mitjans d'expressió i representació**» (Decret 175/2022. Article 4: 8).
- «Les competències clau (...) són els **assoliments que es consideren imprescindibles** perquè l'alumnat progressi amb garanties d'èxit en el seu itinerari educatiu i afronti els principals reptes i desafiaments globals i locals» (Decret 175/2022. Article 7: 9).

A partir de la motivació expressada en la introducció del treball, juntament amb les problemàtiques detectades en el centre de pràctiques i partint de l'enfocament establert per a

l'aprenentatge en l'educació secundària, s'han definit els següents objectius per a la proposta d'innovació didàctica. En tots ells s'especifiquen uns indicadors per tal d'observar si la millora es dona i, en cas contrari, poder plantejar alteracions en la proposta.

- **Millorar el català.** Qualsevol treball de còmic pot ser un espai ideal per treballar la llengua ja que, si ve no tots els còmics presenten escriptura, és un element que hi té una presència considerable. Només pel fet de proposar una narrativa ja es dona peu a múltiples activitats que podrien requerir ser escrites: fitxes de personatges, onomatopeies, creació d'un guió, o qualsevol activitat pròpiament de còmic: des d'haver d'afegir diàlegs, cartel·les o onomatopeies a certes imatges, a la mateixa creació d'un projecte propi.

Donat que no es tracta de la matèria de llengua i que les sessions no s'enfoquen a donar lliçons ni d'ortografia ni de gramàtica, no es busca una incisió molt gran en aquesta altra matèria. Més aviat l'objectiu és plantejar l'escriptura com un recurs útil per als seus projectes al mateix temps que se li dona una motivació extrínseca (García Bacete, 2002) útil per a l'aprenentatge d'aquest. Al voltant del treball plantejat, es buscarà únicament que es facin conscients de les errades que cometem i s'intentarà que no les repeteixin en els treballs posteriors. Interessa també que juguin amb els elements de què disposin, com per exemple, l'ortografia. En algunes activitats, això sí, es tindrà en compte la possibilitat de treballar conjuntament amb la matèria de català, de manera que hi hagi una incisió molt més gran en el temari lingüístic. Així s'aconseguiria un enfocament transdisciplinari i una implicació de la matèria des de la integració artística.

Cal esmentar que, si bé aquesta proposta se centra específicament en l'ús del català, seria perfectament aplicable a l'hora de treballar alguna altra llengua.

**Indicadors.** Donat que, sobretot a 1r de l'ESO el grau d'escriptura que s'exigirà no és massa elevat, el que s'esperarà veure és que les correccions que es facin en unes activitats no es repeteixin en les posteriors. En els casos de 3r i 4t de l'ESO hi haurà preferentment un contacte amb el professor de llengua que els toqui, per la qual cosa l'anàlisi d'aquest apartat li correspondrà en bona part i es podrà vincular a l'avaluació que realitzi de la matèria.

- **Combatre la realitat de l'art a l'aula.** Hi ha alguns aspectes estructurals de l'institut que caldria canviar, com el fet de permetre que Expressió Artística sigui accessible per a qualsevol modalitat de batxillerat, incloure les arts en les matèries *STEAM* i definir correctament el paper que té Plàstica en els grups de diversitat, si és que realment cal una diferenciació. Són elements, però, que s'haurien d'abordar des de la mateixa direcció i organització del centre, i que més enllà de la pressió que pugui realitzar un docent perquè s'apliquin els canvis no s'emmarcaria en la programació d'un temari. És per això que els objectius que es plantejarien serien des de l'activitat docent segons l'organització establerta per l'institut. Aquests aspectes serien els següents

- Aconseguir que la matèria de Educació Plàstica, Visual i Audiovisual i la d'Expressió Artística adquireixin una valoració positiva per part dels alumnes i amb una consideració similar a les de la resta, més enllà de les diferències metodològiques i avaluatives de cadascuna. Es vol combatre el prejudici de l'assignatura com una fàcil i senzilla, que no requereix esforç o no té profunditat. És busca, en definitiva, una connexió més gran amb la matèria, produir un interès en ells i que, a partir d'aquí, es pugui arribar a un major aprofundiment.

Per extensió, es busca canviar la consideració que gira al voltant de les arts. El focus es posaria especialment en els estudiants, però també es busca que les activitats puguin ser ben valorades pel centre, ja sigui des d'un enfocament transdisciplinari en algunes ocasions o des de la cerca d'una integració artística.

- Crear consciència de la realitat laboral de les arts: mostrar-los les possibles sortides que poden trobar i parlar-los de referents que es dediquen activament a alguna branca artística. Especialment pel que fa a les arts populars, es vol trencar amb la percepció que només hi ha feina d'aquests àmbits en països estrangers i ensenyar-los la diversitat que hi ha, tant pels autors que treballen des d'Espanya per a altres països com els que publiquen dins del país. Es parlarà especial atenció a disposar d'una llista amb perspectiva de gènere que contempli, a més, autors i autores de diferents ètnies i nacionalitats.

- Trencar amb qualsevol mena de prejudici que pugui trobar-se en els gustos i els interessos dels alumnes. Mostrar que tots són acceptables i incentivar, a més, que s'aventurin a consumir branques artístiques que potser no els atrauen tant. D'aquesta manera, es buscaria que arribin a un apropament més ampli i que la seva opinió del medi en qüestió sigui des de la coneixença d'aquest.

**Indicadors.** Aquest objectiu es podrà analitzar segons l'evolució gradual dels alumnes. Es podrà veure si al cap del temps es prenen la matèria més seriosament i s'impliquen activament en les activitats, o si l'actitud amb què l'enfronten continua sent passiva i sense interès. Es busca ser molt ferm, això sí, amb els prejudicis que hi hagi al voltant de les preferències dels companys, de manera que si no es percep un major respecte cap a aquestes qüestions, es buscaran altres vies per trencar amb la dinàmica.

Es valorarà, a més, com canvia la percepció de la matèria en el centre, especialment pel que fa a la matèria de català. Si poc a poc es té en una major consideració i es valoren les possibles millores que pot tenir en la matèria de llengua significarà que la integració artística ha funcionat. En cas contrari, caldrà trobar altres maneres d'aconseguir que les arts adquireixin més rellevància.

- **Combatre idees discriminatòries.** Al llarg del pràcticum es van poder observar alguns rols de gènere i determinades expressions, en major o menor grau, de racisme. Des del posicionament polític que es pren en aquest treball es considera necessari que aquests valors es qüestionin en qualsevol pràctica docent. Aquests aspectes es poden enfocar tant des del treball de referents que s'ha esmentat anteriorment com des de la pròpia anàlisi d'obres que tractin aquests temes.

**Indicadors.** Es busca trencar activament amb qualsevol expressió de racisme i de sexisme, per la qual cosa si, d'observar-ne a l'inici, acaben per desaparèixer, es podrà considerar un objectiu assolit. Pel que fa als rols de gènere, no s'intentarà eliminar-los, però si fer-los conscient d'aquests fet. Això es podrà observar en un comentari que faran en sobre el còmic



*Pell de llop*<sup>3</sup> a 3r de l'ESO, i segons les reflexions que sorgeixin es podrà observar l'evolució.

Un altre aspecte a tenir en compte serà la representació que s'observarà en els personatges de les obres que facin, així com les temàtiques que treballin. Els resultats en aquest apartat poden ser especialment variables, per la qual cosa es decidirà la direcció que prendran les classes segons una anàlisi particular de cada grup.

- **Adquirir uns coneixements de còmic considerats aptes per a la secundària.** Es busca que els estudiants tinguin uns coneixements bàsics del còmic, entenguin els seus recursos bàsics i sàpiguen interpretar la seva narrativa. La història del medi també hi serà present, de manera que els alumnes puguin vincular el temari donat amb un context real i coneguin l'evolució de la disciplina. Es treballaran alguns autors i autores paradigmàtics i llegiran i comentaran alguns còmics a classe. De la mateixa manera que es busca comprensió lectora a llengua, es tindrà en compte la lectura i la interpretació de les obres que treballin. Un eix fonamental del temari donat en aquesta situació d'aprenentatge serà el treball de Scott McCloud en els seus tres llibres sobre narrativa i creació de còmic (*Entender el cómic. El arte invisible* (1993), *Reinventar el cómic* (2000) i *Hacer cómics* (2006)). Es proposen els següents àmbits:
  - **Narrativa visual.** Aprendre a interpretar els recursos narratius del còmic: com flueix la lectura d'una escena i/o d'una història, l'ús de les vinyetes, els plans i els angles i què evoquen tots ells. Es busca, a més, poder llegir i interpretar eficientment una obra.
  - **Guió i narrativa escrita.** Tot i que aquest és un aspecte que també es troba en les matèries de llengua, és una part fonamental del còmic. Es treballaria l'estructura d'un guió i alguns àmbits importants del medi com el viatge de l'heroi (Campbell, 1949)
  - **Recursos.** Tot i que en el còmic es pot treballar gairebé qualsevol recurs gràfic, l'enfocament es posarà en els que han estat defintoris del medi. A banda de les vinyetes

---

3 El còmic *Pell de llop* es pot llegir gratuïtament a la xarxa tant en català (<https://www.faneo.es/comics/pell-de-llop/>) com en castellà (<https://www.faneo.es/comics/piel-de-lobo/>).

i totes les seves possibilitats formals, cal treballar també les bafarades, les cartel·les, les onomatopeies o les línies cinètiques.

- **Treball de dibuix.** A banda de la contínua millora que suposa elaborar diferents treballs d'art al llarg de la secundària, en aquesta matèria es busca un apropament al dibuix des de la perspectiva del medi que trenca en molts aspectes amb l'enfocament habitual amb què es dibuixa. Això implica que, per una banda, treballin la imatge des d'una intenció narrativa i es plantegin en quin ordre mostrar cada vinyeta i com fer-ho. Suposa també que hi hagi un joc de plans i angles que exigeix certa versatilitat, que en alguns casos els suposarà un repte, però que també els permetrà desenvolupar nous recursos i adquirir noves habilitats.

**Indicadors.** Aquests elements es podran observar en la pràctica diària i l'evolució dels estudiants. Són factors que s'avaluaran específicament en cada situació d'aprenentatge, els requisits dels quals es poden llegir en l'apartat de cada activitat i en les seves corresponents rúbriques ubicades a l'annex.

- **Exploració dels recursos del còmic com un medi apte i útil per a l'expressió.** A partir del bagatge adquirit, es busca que l'alumne explori les possibilitats expressives que se l'ofereix. El principal interès no es troba en el fet que desenvolupin l'activitat amb una tècnica més o menys elevada, sinó a aplicar el que han entès i entendre de primera mà com són aquests recursos. Tot i que lògicament es valora la feina feta, es tracta d'un objectiu fonamentalment experiencial.

**Indicadors.** Es podrà observar la relació que es genera amb el còmic segons els usos dels recursos que apareguin. Si les aplicacions que es perceben són genèriques i poc pensades (per exemple, una vinyeta darrere l'altra, sense cap joc de plans i d'angles) no es considerarà un objectiu assolit. Si, en canvi, es veuen aplicacions dels recursos mostrats a classe amb certes intencions expressives, es valorarà com a aconseguit. Aquests elements, això sí, es tenen en compte en l'avaluació de cada proposta i en les seves corresponents rúbriques, i segons els resultats dels alumnes es considerarà si s'ha assolit o no.

- **Elevar el paper del còmic dins de l'educació i del món acadèmic.** Des de l'enfocament del treball es considera que el còmic hauria de ser un medi artístic suficientment vàlid per si mateix com per no necessitar justificar la seva presència a les aules des d'altres aspectes que sí són considerats rellevants des de les institucions educatives (com l'ús del català). Per molt que, com ja s'ha fet, sigui necessari assenyalar tots els aspectes positius que ofereix a les preocupacions vigents en l'educació, també cal reivindicar l'aportació que suposa només pel simple fet de ser art. En cap cas es vol que s'entengui que aquest treball defensa l'ús del còmic en l'educació perquè es positiu per fomentar la llengua o perquè connecta d'una manera més lúdica amb els alumnes. És positiu perquè és una art que forma part de la nostra cultura, i és important que aquesta consideració pugui quedar clara tant des dels estudiants com des de les institucions educatives. Els beneficis afegits que pugui aportar en altres àrees són un motiu més per incorporar-lo, però no el principal.

**Indicadors.** Per aconseguir aquest objectiu és imprescindible, en primer lloc, que tots els anteriors funcionin i es demostrin en una realització pràctica que el paper del còmic és rellevant i mereix reconeixement en tots aquests àmbits. Donat que aquest exercici es planteja com a integració artística, no s'espera que la consideració del còmic millori per si sola a curt termini en els instituts sense tenir en compte les possibles aportacions en la matèria de llengua, però sí que seria important analitzar-ne la percepció uns anys més tard.

## 8. Metodologia pedagògica i referents

Pel que fa a la metodologia d'aquesta proposta d'innovació didàctica es poden identificar diversos enfocaments en el treball que busquen, en conjunt, donar un aprenentatge òptim dins del temari establert. En qualsevol cas, donat que es tracta d'una programació oberta a canvis, es contempla la possibilitat d'acceptar altres tipus d'exercicis i metodologies segons les necessitats que apareguin i sempre que els modes de treballs estiguin justificats. Per a aquest treball, tant a partir dels referents com de l'experiència de pràctiques, es proposen els següents aspectes.

- **Connexió amb els interessos dels estudiants.** Com s'ha esmentat en el marc teòric, aquest és un element clau: la introducció del còmic a les escoles no és només valuosa per la seva rellevància cultural i artística, sinó que precisament per la implicació social de què disposa que s'observa un nombre important d'alumnes interessats en el medi. El fet de treballar-lo a les aules implica, doncs, que al menys una part del grup hi sentirà afinitat, mentre que la resta sabran què és i probablement n'hauran llegit algun. Si es coneix prèviament el temari donat a classe, aquest es torna més tangible per a l'alumne i és més fàcil generar interès, contràriament a les arts que se solen estudiar a classe que són més llunyanes per a l'adolescent. Ara bé, si es treballa realment des de les seves aficions, la connexió és gairebé immediata i compta amb una molt bona dosi de motivació (Tenti Fanfani, 2017). L'ús de referents d'aquesta mena suposa, a més, una implicació més gran en la matèria que genera un aprenentatge especialment fructífer en les respectives branques d'interès (Tenti Fanfani, 2017).

Des d'una línia similar es troba *Versebrant*, una proposta educativa que s'apropa als estudiants des del rap i el hip hop. Aquesta, a més d'experimentar amb els esmentats estils de música, busca treballar aspectes morals i socials com el racisme o el sexisme amb les lletres que desenvolupen. D'aquesta manera, es crea un espai idoni per a l'experimentació i el joc amb la música i la llengua.

La inspiració que aquest projecte pren de *Versebrant* gira al voltant de diverses arestes. Per una banda, troba una connexió amb els alumnes molt forta i directa i l'utilitza des d'un enfocament didàctic que, a més, els mostra que tant la música com la llengua tenen

aplicacions en camps que gaudeixen. Aquest tret mostra, així, una manera molt potent d'integrar les arts populars en una proposta didàctica que, adaptada a les particularitats del medi, es podria traslladar a altres àmbits com el còmic. En aquest cas concret, a més, es pot establir una connexió amb l'ús de la llengua que fa *Versebrant* respecte el que es pot treballar en el còmic. Es poden generar discursos polítics i socials (com la ja esmentada tira còmica) i es pot jugar amb la llengua fins al punt d'haver d'inventar-se onomatopeies tot respectant i aprenent l'ortografia de l'idioma.

- **Aprenentatge social i enfocament dialògic.** Un segon aspecte focal en aquesta proposta és el diàleg. Es busca evitar la classe magistral i treballar sempre que sigui possible des de la interacció directa amb els alumnes. Aquest és un factor que es veu molt beneficiat de partir d'un camp emmarcat en els interessos dels alumnes, ja que ells tenen una experiència en el medi i sempre poden compartir les seves opinions. Així, en qualsevol sessió en què es busqui parlar de determinats recursos, enlloc de centrar-se en la reproducció del coneixement, es plantejarà tot d'una manera dinàmica: es preguntarà als alumnes què en pensen, què els evoca determinat aspecte presentat i, poc a poc, construirà un marc teòric a través del diàleg amb el docent i les impressions i el coneixement que es posa sobre la taula. D'aquesta manera, l'aprenentatge es torna social, eficaç i amb una bona implicació (Bandura, 1977).

El diàleg, a més, es buscarà també en el treball autònom. És important que la presència del docent sigui contínua i no es limiti només a explicar un temari i a corregir. D'aquesta manera, hi haurà un seguiment durant tot el transcurs de l'activitat i es permetrà que l'alumnat consulti tot el que vulgui tant als companys com al professorat. En aquest espai es donaran dinàmiques de preguntar-se quin tipus de treballs volen fer, quins recursos poden utilitzar per arribar-hi i plantejar-se si les decisions artístiques que es prenen són eficaces, tant per a ells com per a la resta de companys. És una dinàmica especialment interessant ja que, en un terreny subjectiu com l'art que busca generar una emocionalitat en l'altre, conèixer les impressions de la resta pot permetre entendre i aplicar millor els seus recursos per arribar als resultats esperats.

L'objectiu en aquest cas seria que el docent creui paraules amb tots els alumnes diverses vegades al llarg del desenvolupament de cada activitat. D'aquesta manera el seguiment és al més fidel possible i pot intervenir sempre que sigui necessari. Principalment el seu paper consistiria a guiar els alumnes que se sentin més perduts i a estimular i qüestionar els que vagin més encaminats, ja que, així, l'aprenentatge és òptim en tots els casos (Freire 1970). Es vol evitar també que els que tenen més traça en el dibuix i tinguin les idees clares vagin per lliures i no rebin atenció (com s'ha pogut observar en les pràctiques) i, per això mateix, es proposa que es plantegin reptes per a ells, o fer-los qüestionar si certes decisions que prenen realment són eficaces o si ho podrien fer millor.

En definitiva, aquest aspecte es resumeix en el fet que la socialització és clau en l'aprenentatge (Vygotsky, 1978) i, sempre que hi hagi una consciència de les necessitats pedagògiques de cadascun, es pot prendre un camí o altre per tal d'ajudar-lo de la millor manera (Freire, 1970).

- **Lectura de referents.** Tot i que les matèries de Plàstica i Expressió Artística tenen un enfocament experiencial, és important tenir en compte que, de la mateixa manera que ocorre amb la literatura, la pràctica no ho és tot, i que per entendre eficientment un medi és valuós no només experimentar-lo, sinó també conèixer obres d'altres autors (Bandura, 1977). Per aquest motiu, i evitant una lectura ocupi molt de temps i pugui ser rebutjada pels alumnes pel fet d'entendre's una obligació, es plantejaran diferents còmics per a ser llegits en el marc de la secundària. En el cas del centre triat, donat que bona part dels alumnes es troben en una situació econòmica delicada, les obres escollides seran còmics en format digital que es podran llegir tant des dels ordinadors com des dels mòbils. En aquest cas, el propi institut s'encarrega que tots els estudiants disposin d'un ordinador que poden portar a casa, per la qual cosa la dificultat material desapareixeria.

De cara a una possible ampliació de la proposta, una idea que utilitza el col·legi Santa Teresa de Jesús de Tarragona és la creació d'una biblioteca de llibres del centre. En aquest cas en particular, en determinats moments del curs els alumnes han de seleccionar una obra per a llegir-la en el temps donat per després comentar-la i retornar-la. Aquesta resposta, tot i que necessitaria d'un acord amb l'institut en qüestió, podria ser una molt bona manera

d'encarar una realitat econòmica delicada i treballar amb un sector molt important de l'àmbit: el còmic imprès. A més, d'aquesta manera es tornaria a connectar amb els interessos de l'alumne: si es disposa de capacitat de tria segons les preferències personals, la motivació i l'aprenentatge són majors (Tenti Fanfani, 2017).

- **Aprenentatge basat en projectes.** Aquesta metodologia és central en l'enfocament de tota la proposta d'innovació didàctica. Una manera molt habitual d'encarar la matèria de plàstica, percebuda tant en les pràctiques pròpies com en la de molts altres companys, és la de plantejar les activitats en forma de «fitxes» o exercicis en el buit i sense cap altre propòsit que demostrar-li al docent les competències que es tenen de la matèria. Un aprenentatge basat en projectes, en canvi, crea uns interessos afegits i una implicació més gran en els estudiants, ja que estableix una raó atractiva o útil per la qual realitzar determinades activitats (Garriga et al. 2012). A més, ensenya una forma de treballar que es trobaran en la vida laboral, que requereix un major esforç en un inici, però que posteriorment els donarà unes habilitats valuoses, com l'autonomia, la investigació o la resolució de problemes (Thomas, 2000).

En el cas del treball de còmic, l'objectiu final, en la majoria dels casos, serà la realització d'un còmic o d'unes vinyetes que siguin creades per l'alumne. Així, tots els treballs anteriors comptaran amb una disposició favorable envers l'activitat: el disseny d'un personatge per a una història que els agradarà, el treball d'un escenari, inventar-se onomatopeies o senzillament explorar amb alguns recursos per a entendre'ls i saber-los utilitzar posteriorment. En aquesta dinàmica s'afegirà també la retroactivitat, incloent els comentaris constructius que puguin fer els seus companys, o fins i tot pujar la seva feina en algun servidor de *webcòmic*.

- **El còmic com a recurs didàctic.** Donats tots els beneficis que presenta el còmic a les aules, no només com a contingut a treballar, sinó també com a eina didàctica (Rodríguez Diéguez, 1988), es proposa la implementació del còmic al llarg de tota la proposta d'innovació d'aquest projecte. Un referent d'aquest tipus d'aplicació són els còmics de Scott McCloud que, tot i ser assajos, utilitza en tot moment el format del medi. Aquest aspecte no només li dona una originalitat molt pròpia que trenca amb les convencions formals dels textos

acadèmics, sinó que a més és particularment didàctic a l'hora que qualsevol persona entengui els seus recursos. De fet, es preveu l'ús d'aquests llibres per tal de compartir amb els alumnes les explicacions, en format còmic, de l'ús de determinats recursos tant gràfics com narratius. Remetent a Eisner (1985), l'ús de la imatge li aporta una precisió i una claredat immenses a tot el que explica.

L'ús del còmic, per tant, es trobarà en totes les activitats i presentacions. Es proposa, a més, que els plantejaments dels exercicis es facin sempre en aquest format, i es trobaran tant en digital o impresos segons les necessitats de l'activitat.

- **Enfocament transdisciplinari i integració artística.** Aquest aspecte és una conseqüència gairebé inevitable d'introduir el còmic dins de l'educació, ja que reuneix qualitats presents en dos matèries diferents: Llengua i Plàstica. El treball lingüístic es trobaria en qualsevol exercici de la matèria que inclogui l'escriptura, però sobretot en les activitats finals que conclourien cada projecte (com la creació d'un còmic) es buscaria la interacció amb la matèria de Català per tal de donar-li un espai més gran a aquest àmbit i comptar amb el suport d'un altre professional. Aquesta manera de treballar trencaria amb la percepció habitual de les matèries com a blocs autònoms per oferir un punt de vista més interdependent i realista. A més, extrapolaria l'interès de l'alumnat pel projecte a un altre sector, de manera que també es generaria un aprenentatge lingüístic més significatiu.

Tot això suposaria, en última instància, un treball des de la integració artística, ja que connectaria la matèria de Plàstica amb uns interessos definits pel propi centre (la millora de català), de manera que consolidaria la importància que pot suposar en aquest àmbit i podria millorar la seva percepció social. Tot i que seria només un punt de partida, si donés bons resultats permetria un apropament major a l'ús de les arts en altres matèries. Un dels referents que podria entendre's com una inspiració d'aquest apartat és l'escola Bates Middle School, d'Annapolis, que ha integrat les arts de nombroses disciplines d'una forma general amb molts bons resultats. En aquesta línia, una aspiració d'aquests plantejaments a llarg termini seria justament la introducció d'elements pedagògics del còmic en altres matèries just com passa amb els videojoc en l'escola Quest to Learn.



## 9. Execució i anàlisi de la feina realitzada en el Pràcticum II

El Pràcticum II va ser un dels punts de partida d'aquesta proposta d'innovació didàctica, ja que, degut al currículum establert, la situació d'aprenentatge que es va elaborar per al centre era precisament de còmic. Va ser per a un grup de 4t de l'ESO en la matèria d'Expressió Artística i es va plantejar al llarg de 8 sessions d'una hora cadascuna. A nivell metodològic seguia el mateix esquema proposat en l'apartat anterior, tot i que amb menys profunditat degut a la poca extensió de les activitats. Especialment en el cas dels referents, tot i que se'n van mostrar i es van proposar lectures, en la majoria dels casos no els van llegir; i tampoc hi havia suficient espai com per programar una activitat que consistís precisament en una lectura. Per altra banda, tampoc se'n va fer un ús del còmic en el propi plantejament de la situació d'aprenentatge més enllà de mostrar exemples d'obres o recursos que els podrien servir. La resta de metodologies sí hi van ser presents i van tenir, en general, una molt bona resposta.

Les activitats que es van crear per a aquesta situació d'aprenentatge consistien a crear una fitxa de personatge en què havien d'inventar-se'n un i escriure algunes característiques d'aquest (3 sessions), escriure un guió (treball autònom) i la realització d'un petit còmic d'una sola pàgina (5 sessions). En tot el desenvolupament es van utilitzar diverses presentacions que els mostraven alguns recursos de còmic que podien utilitzar (onomatopeies en català, usos de plans, com narrar escenes, etc) A continuació s'explicaran algunes de les conclusions extretes de la realització i a partir de les quals es busca perfeccionar la proposta.

- **El còmic genera interès en la majoria d'alumnes.** Alguns d'ells eren aficionats i s'hi van engrescar des del començament i van aprofitar molt les hores de les sessions. D'altres, tot i que no era un àmbit que els agradés particularment, els divertia treballar amb aquests recursos i se'n podien extreure alguns referents que els cridaven l'atenció.
- Es van identificar **algunes millores en l'escriptura** en el transcurs de les dues activitats. Tant en la fitxa de personatge com en el guió i el còmic els alumnes havien de compartir amb el docent la feina feta i sempre s'analitzava el que escrivien, es comentava amb ells i es corregia l'ortografia i la redacció en cas que fos necessari (i sempre amb l'acceptació de l'alumne i proposant que sigui ell mateix qui ho corregeixi). Durant el desenvolupament del

guió i del còmic es va poder observar que, algunes de les errades que havien comès en l'exercici anterior no les repetien. La millora no era molt gran i tampoc havien d'escriure textos molt llargs, però aquest fet denota que el còmic permet una millora en aquest àmbit i que l'enfocament transdisciplinari i la integració artística tenen un bon pronòstic.

- Van **absorbir determinats coneixements de còmic**. Els alumnes van mostrar interès en els recursos de què se'ls parlava i es van poder observar algunes aplicacions d'aquests. S'identificava, però, **certa inseguretat a l'hora d'aplicar-los i de dibuixar**, i sovint demanaven ajuda al docent. En aquest sentit també es pot veure la diferència dels plantejaments habituals de la matèria (acostumaven a dibuixar personatges des d'un angle central i postures més o menys similars) en relació als paràmetres que se'ls demanaven del còmic (un joc d'angles, plans i postures, segons les intencions expressives amb què el volguessin treballar). Aquest és un aspecte que va portar a buscar una programació integral de còmic per a aquesta proposta, enlloc d'una situació d'aprenentatge puntual.
- **L'enfocament dialògic va ser tot un encert**. Tot i que a l'inici, sobretot en les presentacions, els costava interactuar i respondre les preguntes que se'ls plantejaven, amb el temps anaven agafant confiança. On es van veure més millores va ser, sobretot, quan s'atenien els alumnes individualment i es generaven petits debats sobre el que volien fer, tant amb el docent com amb la resta de companys. Van ser moments enriquidors i estimulants per a ells que els van permetre implicar-se més en la seva feina i gaudir-la.
- **L'aprenentatge basat en projectes va donar bons resultats**, tot i que com eren exercicis que buscaven donar una resposta a llarg termini, alguns alumnes es van sentir perduts. Tot i això, amb el temps es van encaminar i es van sentir còmodes amb aquesta manera de treballar, i el fet de tenir una meta que els motivava (crear el còmic) provocava que s'impliquessin més en la feina.
- **No es van percebre gaires canvis respecte a les idees patriarcals i colonials**. Malgrat que no era un enfocament central donades les directrius del currículum del mentor, hi havia una intencionalitat a combatre-les des de l'ús dels referents i les temàtiques proposades. Tanmateix, tant en les fitxes de personatges com en el còmic, els rols que s'havien detectat

es van mantenir en bona part. La majoria dels nois van fer homes i la majoria de noies van fer dones. En el cas dels homes, en rols tradicionalment masculins, mentre que en els de les dones hi havia més diversitat. Tots els personatges menys un, això sí, eren blancs. La conclusió d'aquest aspecte és que seria necessari un espai més gran per treballar la diversitat dels referents i parlar dels discursos que es poden trobar en una obra, a part de tota la feina que es pugui fer en aquest àmbit des d'altres matèries.

A tall de conclusió, s'extreu que va ser una proposta eficaç que té la potencialitat de millorar en alguns àmbits l'educació dels estudiants. Es pot veure que aspectes com l'aprenentatge basat en projectes i l'enfocament dialògic van ser molt positius, mentre que d'altres van patir algunes mancances. La sensació general va ser trobar a faltar més hores amb aquell grup per poder experimentar amb diversos recursos del còmic, explorar alguns referents, i donar-los més temps per jugar amb el dibuix i les eines expressives que se'ls proposaven. En conjunt, es va arribar a la resolució que una educació més estesa de còmic seria ideal per treballar tots aquests aspectes i donar-los una formació més adequada.

## **10. Proposta d'innovació pedagògica**

En aquest apartat es troba plantejada tota la proposta en si com una programació de còmic al llarg de tota la secundària. En totes elles es tindran en compte el marc teòric, la metodologia i el contextos esmentats al llarg del treball, i s'organitza tenint en compte les consideracions que cal valorar en una situació d'aprenentatge, tot remetent-se al decret en els aspectes que siguin pertinents. Totes les activitats que se'ls proposin es faran mitjançant vinyetes de còmic, i no pas només text.

### **10.1. Situacions d'aprenentatge**

Les següents activitats, organitzades per una situació d'aprenentatge per curs (1r, 3r i 4t, segons el currículum de l'institut), es plantegen en conjunt com una manera de treballar el còmic de manera integral en els cursos de secundària en què es dona Educació Plàstica, Visual i Audiovisual i Expressió Artística. A continuació es troben les tres situacions d'aprenentatge ordenades per cursos. En totes elles sempre que es parli de sessions serà en referència a una classe d'una hora. Pel que fa a les competències específiques, tot i que n'aborden diverses, s'han seleccionat les tres que s'han considerat més emblemàtiques de cada franja d'edat.

#### **10.1.1. Introducció al món del còmic (1r de l'ESO)**

En aquesta primera situació d'aprenentatge els alumnes tindran un primer contacte amb la disciplina. S'enfocarà sobretot a conèixer els paràmetres principals del còmic i, tot i que s'estructurarà com un aprenentatge basat en projectes, les activitats tindran certa independència i podran triar si utilitzar els recursos o no. D'aquesta manera es mostra com un punt de partida: els alumnes poden tirar enrere si alguna cosa no els agrada, però comencen a tenir experiència amb aquesta forma de treballar. En els projectes posteriors el plantejament com a projecte serà més ferm. L'objectiu final serà la realització d'un còmic d'una sola pàgina

##### **10.1.1.1. Competències específiques**

**Competència específica 1.** Descobrir les manifestacions artístiques contemporànies i del patrimoni cultural, interessant-se per la realitat patrimonial com a part de la pròpia cultura, per reconèixer-les com a testimoni del pensament i com a font d'aprenentatge, prenent consciència de la necessitat de conservar-les.

**Competència específica 2.** Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.

**Competència específica 3.** Representar idees, formes i emocions, utilitzant els llenguatges, les tècniques i els mitjans propis de l'àmbit, a través de processos analítics i creatius, per desenvolupar la imaginació, la comunicació i l'autoconfiança.

#### **10.1.1.2. Objectius d'aprenentatge**

- Conèixer i llegir algunes obres de còmic amb l'objectiu d'entendre la disciplina i gaudir-la.
- Explorar els recursos del còmic per tal de trobar noves eines amb què expressar-se.
- Desenvolupar una proposta creativa en forma de còmic a fi d'adaptar-se a una creació per projectes i aprendre a formalitzar l'expressivitat amb els recursos de què es disposen.

#### **10.1.1.3. Criteris d'avaluació**

- 1.2 Valorar la importància de conservar el patrimoni cultural i artístic, a través del coneixement i l'anàlisi de les còmics, de diferents societats i cultures, relacionant-les amb la pròpia identitat cultural.
- 1.3 Observar i reflexionar sobre la presència del còmic en l'entorn, i la seva finalitat, amb una actitud oberta, reconeixent les oportunitats professionals que se'n deriven i la seva importància en la societat.
- 2.1 Descriure amb curiositat i respecte produccions de còmic, incloses les contemporànies, detectant els elements clau que les integren, mitjançant l'observació reflexiva i utilitzant el vocabulari adequat.

- 2.3 Opinar sobre les produccions pròpies i alienes, valorant-ne el procés i el resultat, fent propostes de millora de manera argumentada.
- 3.1 Comunicar idees i emocions, amb creativitat i sensibilitat, a partir de l'observació de l'entorn i la societat, les manifestacions culturals contemporànies i el patrimoni cultural, i els recursos del seu imaginari, en la representació visual.
- 3.2 Utilitzar recursos expressius, tècnics, comunicatius, simbòlics —aplicant, si escau, convencions—, adequats a la situació comunicativa i a la seva finalitat, en la representació d'idees, formes i emocions.

#### **10.1.1.4. Sabers**

- Identificació dels elements configuratius del llenguatge visual i audiovisual, les seves possibilitats constructives, expressives i comunicatives, en contextos reals, com l'entorn, els mitjans de comunicació, Internet, entre d'altres.
- Anàlisi dels principis de la percepció visual a partir de l'observació directa de fenòmens visuals i d'imatges de diferents tipologies, funcions i finalitats, contrastant diverses fonts d'informació.
- Aplicació de processos creatius guiats, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i de la realització d'esbossos i assajos, en la ideació de les propostes.
- Comunicació a través del llenguatge visual i audiovisual, amb diferents suports i mitjans, i mitjançant l'ús de diverses estratègies, recursos i tecnologies, en la creació artística.
- Valoració del patrimoni cultural, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat cultural i social, a través de l'anàlisi, la interpretació i la lectura de manifestacions artístiques contemporànies, locals i de la història.

- Identificació de les característiques estilístiques, el context i la funció de les produccions artístiques al llarg de la història i en l'actualitat, aplicant estratègies de recerca d'informació en fonts diverses, inclosa la d'Internet.

#### **10.1.1.5. Materials**

Per a aquesta activitat s'utilitzaran diversos fulls mida A4 (pot ser un bloc), llapis HB, goma, llapis de colors, maquineta de fer punta, un retolador negre i un full mida A3 amb un gramatge mínim de 100 g/m<sup>2</sup>.

#### **10.1.1.6. Activitats i avaluació**

<b>1. Introduïm el còmic!</b>	
1 sessió	Activitat inicial
<p>En aquesta primera activitat se'ls introduirà el còmic com a proposta de projecte (sabran en tot moment que l'objectiu final és la realització d'una obra d'una sola pàgina) i es parlarà a classe sobre les seves particularitats. En tot moment tindrà un enfocament dialògic: es buscarà que els alumnes parlin de tot allò que coneixen i que expressin la seva opinió i les seves interpretacions dels recursos del medi. L'objectiu és conèixer el punt de partida dels estudiants i permetre que es generi un aprenentatge a partir de les intervencions dels companys. Segons el que coneguin, les activitats de desenvolupament podran variar.</p> <p>Dos elements clau que es comentaran (i que en principi haurien de conèixer) seran les bafarades, les cartel·les i les línies cinètiques.</p>	
Activitat no avaluable.	

<b>2. Aprenent a llegir còmics!</b>	
2 sessions	Activitat d'estructuració
<p>Aquesta activitat es presentarà com la segona, tot i que l'objectiu és que la vagin desenvolupant al llarg de les següents activitats. L'entrega seria, aproximadament, abans de l'activitat 5, ubicada just després de les de desenvolupament i abans de les d'aplicació.</p> <p>Per a aquest exercici als alumnes se'ls proporcionarà una llista de <i>webcòmics</i> d'accessibilitat gratuïta a la xarxa perquè els llegeixin (es triaran històries curtes, no es preveu que triguin més de 30-40 minuts) i facin un comentari. Hauran de comentar els aspectes següents:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• De què tracta la història?</li><li>• Quins són els seus personatges?</li><li>• On ocorre?</li><li>• Tria 2 onomatopeies que t'agradin, explica què representen, copia les vinyetes on surtin i enganxa-les en el document.</li></ul> <p>La segona sessió els alumnes hauran d'exposar aquest petit treball i comentar-lo amb la resta a classe.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Avaluació</b></p> <p>L'avaluació en aquest cas dependrà exclusivament de si responen correctament el que se'ls demana o si no ho han entès, de manera que es dividirà entre assolit o no assolit.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Possibles inconvenients i correccions de l'activitat</b></p> <p>Es pot donar que els <i>webcòmics</i> escollits no els interessin o que no hagin arribat a entendre. En aquest cas, es revisarà la llista per tal d'aconseguir que sigui al més adient possible i que pugui adaptar-se als gustos de tothom.</p>	



Les qüestions que han de respondre es consideren força senzilles i que es poden respondre perfectament per estudiants de 1r de l'ESO, fins i tot si no disposen d'una classe introductòria, i en l'experiència de pràctiques s'ha pogut comprovar. Tot i això, si es veuen mancances en aquest sentit, s'aprofundirà en les explicacions pertinents en les sessions corresponents als recursos.

### 3. Joc d'onomatopeies

2 sessions

Activitat de desenvolupament

En la primera sessió se'ls compartirà el document *Català, un idioma ple d'onomatopeies* de Ramon Sarlé (2009), al qual tindran accés des del Moodle durant tota la situació d'aprenentatge. En primer lloc, es dedicaran uns 15 minuts a parlar amb ells sobre aquest recurs del còmic a través de nombrosos exemples. Es busca que els estudiants entenguin plenament el funcionament de les onomatopeies, que les sàpiguen interpretar, i que se'ls obri la porta a elaborar-ne ells mateixos. Qualsevol intervenció relacionada amb el tema serà benvinguda.

Acabada l'explicació, se'ls donaran dues fitxes en què hauran d'experimentar amb el recurs: en algunes tindran una imatge i hauran de dibuixar i escriure una onomatopeia, mentre que en l'altra veuran una onomatopeia i hauran de dibuixar el que representa.

En la segona sessió, se'ls proposarà que ells mateixos dibuixin i escriguin dues vinyetes, tenint en compte que els podrien servir per a una aplicació posterior. En elles hauran de representar una escena en cada una i dibuixar i escriure una onomatopeia que sigui coherent amb la imatge. En la primera podran utilitzar-ne alguna ja existent, però se'ls demanarà que se n'inventin alguna tot respectant l'ortografia catalana. El resultat final l'hauran d'entintar. El color no serà necessari, tot i que si disposen de temps serà es valorarà positivament per a l'avaluació.

Al llarg de tota l'activitat es tindrà present l'ortografia del català: se'ls demanarà que abans d'entintar ho consultin amb el docent i s'incentivarà que ho revisin, ho busquin i ho comentin.

### **Avaluació**

L'avaluació tindrà en compte si les aplicacions són pertinents i adequades, o si enfoca l'activitat d'una manera passiva i/o copia els exercicis d'algun altre lloc. Però mentre entengui el concepte d'onomatopeia i les aplicacions funcionin, es considerarà assolit. La rúbrica per avaluar aquesta activitat es troba en la **figura 1 de l'annex**, a la pàgina 72.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Es pot donar que, o bé els alumnes no entenguin les onomatopeies, o bé que enfrontin l'activitat d'una manera passiva i sense interès. Si es donés el primer cas, es donaria més temps per comentar les particularitats d'aquest recurs, es mostrarien més exemples i es podrien atorgar més fitxes perquè facin més exercicis i experimentin amb la imatge. En el segon cas, es buscarien formes de replantejar l'activitat que derivin en una activitat més engrescadora (per exemple, connectant-ho d'una manera més directa al projecte final).

## **4. Taques i trames. Els negres i els grisos del còmic**

3 sessions

Activitat de desenvolupament

En un primer moment se'ls parlarà d'aquests recursos a partir de diversos referents, es permetrà que els alumnes els comentin si és que els coneixen i es veuran alguns exemples de com aplicar-los. A continuació, se'ls donaran 3 sessions per elaborar, dos dibuixos diferents, un a cada meitat: un que utilitzi la taca i un que utilitzi la trama. Si ho veuen convenient, podran preparar dibuixos que els serviran en la proposta final de còmic.

### **Avaluació**

L'avaluació d'aquest treball gira al voltant de si s'han aplicat ambdós recursos amb coherència i

una intenció expressiva o no. Es pot trobar la rúbrica en la **figura 2 de l'annex**, a la pàgina 72.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

En cas que apareguin dificultats a l'hora de realitzar l'activitat, es consideraria que potser els alumnes no han entès bé com s'han d'aplicar aquests recursos. Per aquest motiu es podria considerar necessari treballar aquests elements d'una manera més estesa i potser en el marc d'una situació d'aprenentatge diferent a la del còmic (per exemple, destinada a treballar el volum mitjançant diversos recursos, com el clarobscur). També es contempla la possibilitat de vincular-la d'una manera més explícita amb el projecte final.

## **5. Fitxa de personatge**

3 sessions

Activitat d'aplicació

Els alumnes hauran de dissenyar la cara d'un personatge i escriure-hi algunes característiques (qui és, a què es dedica, la seva personalitat, etc). La sessió comptarà amb una part prèvia en què se'ls explicarà com dibuixar l'estructura d'un crani a nivell tècnic i se'ls mostraran alguns referents per inspirar-se. Hi haurà d'haver un petit treball de disseny respecte l'encaix del personatge, marc o marges, i com implementar el text, i haurà de ser tot a color.

### **Avaluació**

L'avaluació d'aquesta activitat analitzarà la creació de diversos elements: tant el disseny de la fitxa com el dibuix i l'expressivitat del personatge, a banda del contingut escrit. És important que no sigui una descripció excessivament curta i senzilla, ja que es busca un personatge que formarà part d'una història. La rúbrica de l'avaluació d'aquesta activitat es troba en la **figura 3 de l'annex**, a la pàgina 73.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Pot ser que sorgeixin problemes tant tècnics com de motivació. En el cas dels tècnics, es podria dedicar més temps a treballar l'estructura del crani o a desenvolupar els marges, a més d'afavorir que facin esbossos abans d'arribar a la proposta final, com una manera d'introduir-los al *concept art*. Pel que fa a la motivació, seria convenient entendre les problemàtiques dels alumnes i veure quins conflictes han sorgit. Pot ser que no se sentin còmodes amb els resultats que els surten o que no se'ls acudeixin idees per al seu personatge. En aquests casos el docent hauria de comunicar-se amb ells per aconseguir millorar la motivació i proposar-los l'ús de referents. Si es veu que el dibuix del crani és senzill, es poden proposar activitats més complexes com dibuixar-lo en 3/4, a mig cos o cos sencer, segons les habilitats i les necessitats de l'alumne i del grup.

### **6. Escrivim un guió!**

1 sessió

Activitat d'aplicació

A partir del personatge que han creat hauran d'elaborar un petit guió. No se'ls demanara res massa elaborat: poden ser unes idees, unes anotacions, i una petita descripció del que es mostrarà (que pot ser una narració o un diàleg). Es podran tenir en compte els referents.

Activitat no avaluable. Es tindrà en compte en l'activitat de còmic.

### **7. Ara sí, crearem la nostra historieta!**

5 sessions

Activitat d'aplicació

A partir de la història que han creat en el guió i amb el vistiplau del docent, hauran de realitzar un

petit còmic d'entre 5 i 8 vinyetes en un full A3. En una primera sessió se'ls parlarà breument dels tipus de plans i d'angles i se'ls demanarà que en la primera vinyeta utilitzin un pla general per tal d'ubicar el lector. Hi haurà una comunicació constant amb el docent perquè puguin planificar la pàgina de la millor manera possible segons la seva idea.

#### **Avaluació**

Per a aquesta activitat, tenint en compte que és l'última de la situació d'aprenentatge, es valoraran múltiples aspectes com l'ús dels recursos que s'han treballat (taca, trama i onomatopeies), la composició de la pàgina i el propi dibuix. No es tindrà gaire en compte la tècnica dels cossos sencers, ja que en el marc del còmic encara no s'haurà treballat, però sí se'ls demanarà certa flexibilitat a l'hora de treballar expressions facials. La rúbrica de l'avaluació d'aquesta activitat es troba en la **figura 4 de l'annex**, a la pàgina 76.

#### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Pot ser que els alumnes se sentin perduts a l'hora de fer un projecte amb aquestes dimensions i de manera lliure. En cas que sigui necessari, es pot acotar a alguna temàtica en concret, o suggerir-los plantejar la història en el món d'algun personatge o sèrie que els agradi. En cas que es percebin notables dificultats a l'hora de dibuixar les vinyetes, se'ls ajudarà perquè puguin dedicar-li més temps al dibuix i als plans.

#### **10.1.1.7. Cicle d'aprenentatge**

L'aprenentatge de totes les activitats busca ser gradual i d'acord amb l'ordre de les activitats plantejada pel decret. S'insereixen tres elements clau del còmic (l'onomatopeia, la taca i la trama) i es dona l'espai tant perquè el treballin com perquè l'identifiquin en obres alienes. Per acabar, es busca que reuneixin tots aquests recursos en un projecte final.

### **10.1.2. Un passeig pel *webcòmic* (3r de l'ESO)**

Una vegada adquirits uns coneixements bàsics de còmic és el moment per expandir-los i treballar-los amb més profunditat. En aquesta situació d'aprenentatge es buscarà aprofitar que els alumnes tenen més habilitats en dibuix per ser una mica més ambiciosos a l'hora de dibuixar el cos humà, construir perspectives i jugar una mica amb els plans i els angles. La part més important de la feina, això sí, serà l'aprofundiment en la capacitat discursiva de l'art i del còmic: es veuran enfocaments crítics en una història (com la tira còmica) i faran un treball al voltant d'una obra preparada per a ser estudiada en aquesta franja d'edat.

L'objectiu final d'aquesta situació d'aprenentatge serà la creació d'un *webcòmic*, aquesta vegada tenint en compte el discurs del seu treball i desenvolupant competències digitals a l'hora de planificar la composició de la feina.

#### **10.1.2.1. Competències específiques**

**Competència específica 2.** Analitzar produccions artístiques, pròpies i alienes, argumentant opinions amb respecte i sentit crític, per construir una cultura artística àmplia, gaudir i generar nous coneixements.

**Competència específica 3.** Representar idees, formes i emocions, utilitzant els llenguatges, les tècniques i els mitjans propis de l'àmbit, a través de processos analítics i creatius, per desenvolupar la imaginació, la comunicació i l'autoconfiança.

**Competència específica 4.** Connectar idees i coneixements, aplicant-los, donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos per fomentar una mirada creativa multidimensional

#### **10.1.2.2. Objectius d'aprenentatge**

- Desenvolupar una major versatilitat a l'hora de dibuixar personatges i espais per tal d'adquirir habilitats expressives.

- Aprendre a llegir el discurs d'una obra tant des de la seva narrativa com des de l'estètica amb l'objectiu de poder interpretar eficientment l'art que l'envolta.
- Construir obres amb un discurs definit per disposar de recursos i d'eines comunicatives en qualsevol medi narratiu i visual.

### **10.1.2.3. Criteris d'avaluació**

- 2.2 Relacionar aspectes formals, estètics, simbòlics, constructius, tècnics, expressius i comunicatius de diverses produccions artístiques, amb el seu context, funció i finalitat.
- 2.4 Valorar el potencial creatiu de l'art i del còmic, compartint experiències i emocions, expressant obertament l'opinió personal.
- 3.2 Utilitzar recursos expressius, tècnics, comunicatius, simbòlics —aplicant, si escau, convencions—, adequats a la situació comunicativa i a la seva finalitat, en la representació d'idees, formes i emocions.
- 3.3 Imaginar i comunicar propostes, a través d'esbossos, esquemes, diagrames, dibuixos, guions il·lustrats, croquis, plànols i d'altres, amb qualsevol eina, incloses les eines tecnològiques i les digitals.
- 4.1 Transferir coneixements de qualsevol àmbit a la producció artística.
- 4.2 Utilitzar missatges, mitjans i processos, de diferents disciplines artístiques, en les seves pròpies produccions, de manera oberta i creativa.

### **10.1.2.4. Sabers**

- Anàlisi dels principis de la percepció visual a partir de l'observació directa de fenòmens visuals i d'imatges de diferents tipologies, funcions i finalitats, contrastant diverses fonts d'informació.
- Reconeixement d'estratègies compositives, considerant la seva finalitat comunicativa, a través de la comparació de produccions artístiques diverses, en el pla, l'espai i el temps.

- Aplicació de processos creatius guiats, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i de la realització d'esbossos i assajos, en la ideació de les propostes.
- Descobrimet i seguiment de les etapes de treball, a través de l'anàlisi, la documentació, la tria de tècniques i materials, la realització d'esbossos, la valoració i la presa de decisions, en el desenvolupament d'un projecte.
- Valoració del patrimoni cultural, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat cultural i social, a través de l'anàlisi, la interpretació i la lectura de manifestacions artístiques contemporànies, locals i de la història.
- Lectura de missatges visuals en els mitjans de comunicació, Internet, les xarxes socials i l'entorn, a través de la reflexió crítica sobre la seva funció i els possibles significats.

#### **10.1.2.5. Materials**

Per a aquesta activitat s'utilitzaran diversos fulls mida A4 (pot ser un bloc), llapis HB, goma, llapis de colors, maquineta de fer punta, un retolador negre i un full (o més si l'alumne ho creu convenient) mida A3 amb un gramatge mínim de 100 g/m<sup>2</sup>. Hauran d'utilitzar, a més, un ordinador (l'institut els en proporciona un) amb algun programa d'edició d'imatge. Es recomana GIMP pel fet de ser un programari lliure i gratuït. Tots els dibuixos els faran a mà, però com que s'hauran de digitalitzar es podrà, o bé escanejar (a casa o amb l'escàner del centre) o bé fer-los fotografies.

#### **10.1.2.6. Activitats i avaluació**

<b>1. Tornem al món del còmic!</b>	
1 sessió	Activitat inicial
D'una manera similar a l'activitat de 1r de l'ESO, s'introduirà el còmic d'una manera dialògica en què es buscarà que els estudiants comparteixin tant els seus coneixements de còmic com les seves darreres lectures. Servirà per establir un punt de partida, saber quins són els seus	



coneixements i aficions dins del medi per tal d'encarar millor les següents sessions. Es parlarà especial atenció al contingut que es va donar a 1r de l'ESO i, en cal que es vegi necessari, es repassaran conceptes que es van treballar.

Una part important d'aquesta sessió serà posar sobre la taula les diferents escoles de còmic (estatunidenca, franco-belga i japonesa) a banda de la producció espanyola, parlar sobre les seves particularitats i entendre-les des de les aficions dels estudiants.

Activitat no avaluable.

## 2. Pell de llop

2 sessions

Activitat d'estructuració

De la mateixa manera que l'anterior activitat de lectura, aquest exercici es plantejarà en la segona sessió de la situació d'aprenentatge però no s'haurà d'entregar fins després de la realització de les activitats de desenvolupament, ja que es tracta d'una anàlisi de conceptes que es treballaran posteriorment.

*Pell de llop* és un còmic d'unes 35 pàgines que el vaig realitzar com a treball final de grau com a possible eina didàctica. Consisteix en una faula pensada per a ser llegida per nens i sobretot adolescents que parla sobre la masculinitat des d'una concepció constructivista i sobre la necessitat de lliurar-se dels aspectes negatius dels rols de gènere. D'aquesta manera, l'objectiu del treball és que els alumnes reflexionin sobre aquestes qüestions al mateix temps que s'inicien sobre la capacitat discursiva del medi. Aquest còmic estarà penjat en el Moodle del centre.

Una vegada l'hagin llegit, entre les activitats 4 i 5 tindran una sessió dialògica en què es posaran en comú les opinions sobre la història i posteriorment hauran d'entregar un treball escrit en què es reflexioni sobre les qüestions següents.

- Discurs de l'obra

- Usos expressius de la imatge i de la narració
- Tria de dos vinyetes del còmic. Hauran de comentar quin tipus de pla i d'angle tenen i què expressen.
- Petita reflexió sobre la temàtica del còmic. Si tinguessis una pell, com seria?

### Avaluació

L'avaluació d'aquesta activitat depèn fonamentalment de si s'ha entès la capacitat discursiva del còmic en general, i sobre *Pell de llop* en particular. Es valoraran especialment les reflexions que sorgeixin tant a l'aula com en el document, i es plantejaran qüestions per tal d'assolir aquests objectius. La rúbrica d'avaluació es troba en la **figura 5 de l'annex**, a la pàgina 80.

### Possibles inconvenients i correccions de l'activitat

Pot ser que considerin que és una lectura massa crítica, que els costi entendre els conceptes i no sàpiguen resoldre les qüestions que se'ls plantegen. En aquests casos, es podria dedicar una sessió a parlar dels discursos d'obres que coneixen, que potser siguin més evidents, per tal que estiguin més atents a aquestes particularitats i desenvolupin eines per poder-los llegir. Abans de la lectura, a més, es comentarien alguns dels conceptes a classe perquè puguin anar més o menys encaminats. En cas de fer això, algunes preguntes variarien i podrien ser més específiques respecte alguns capítols en concret per veure l'exercici d'interpretació dels alumnes més enllà dels conceptes generals treballats a classe.

### 3. Imatge seqüencial

1 sessió

Activitat de desenvolupament

Aquesta activitat s'enfocarà a conèixer de manera més profunda els usos narratius de què disposa

el còmic. Es parlarà de les seqüències d'imatges, dels tipus de plans i d'angles, i de com aquests poden interconnectar-se. Com sempre, el diàleg amb els estudiants serà essencial i es comptarà amb referents de tota mena.
Activitat no avaluable.

<b>4. Juguem amb la seqüència!</b>	
2 sessions	Activitat d'aplicació
<p>Tenint en compte el temari treballat en l'activitat anterior, els alumnes hauran de dibuixar una narració d'un moviment en tres vinyetes, a blanc i negre però entintat. Tindran total llibertat per triar l'acció (algun esport, un cop de puny, etc) tot i que hauran de justificar bé la tria de cada imatge (prendre inèrcia, el moviment en si, les conseqüències del moviment, etc).</p> <p>Per tal que ho entenguin millor, es preveu fer un petit joc en què algun voluntari hagi d'emular un moviment (per exemple, xutar una pilota) i que se li hagi de dir en quins moments s'hauria de quedar quiet perquè l'escena seleccionada funcionés bé en una vinyeta. Es podria debatre i comentar amb tot el grup.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Avaluació</b></p> <p>L'avaluació d'aquesta activitat dependrà de l'ús que es faci dels elements narratius esmentats. No es tindrà molt en compte la capacitat tècnica, però sí la utilització dels recursos amb una intenció expressiva. La rúbrica d'aquesta activitat es troba en la <b>figura 6 de l'annex</b>, a la pàgina 81.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Possibles inconvenients i correccions de l'activitat</b></p> <p>Es pot donar que els alumnes sentin que els cal una major tècnica de dibuix per poder resoldre aquesta activitat. Si fos així, de cara al futur es podrien dedicar algunes sessions més, no</p>	

necessàriament emmarcades en la situació d'aprenentatge de còmic, a treballar el cos humà en diferents postures. Pel que fa a la seqüència i als moments dibuixats, si calgués es podrien comentar casos específics a classe de manera que tots en conjunt puguin decidir quins moments serien els millors per a ser dibuixats.

### 5. Fitxa de personatge

3 sessions

Activitat d'aplicació

Els alumnes hauran de dissenyar un personatge amb el cos sencer (preferiblement a 3/4) i escriure-hi algunes característiques (qui és, a què es dedica, la seva personalitat, etc) amb una certa profunditat. En cas que sigui necessari, la sessió comptarà amb una part prèvia en què se'ls explicarà com dibuixar l'estructura d'un cos i se'ls mostraran alguns referents per inspirar-se. Hi haurà d'haver un petit treball de disseny respecte de l'encaix del personatge, marc o marges i com implementar el text. Haurà de ser tot a color.

#### Avaluació

De manera similar a l'exercici de 1r de l'ESO, es valoraran el disseny, el dibuix del personatge (en cos sencer) i l'escriptura. Tot i que els paràmetres seran semblants, el grau d'exigència serà més elevat. La rúbrica d'avaluació es troba en la **figura 7 de l'annex**, a la pàgina 81.

#### Possibles inconvenients i correccions de l'activitat

Si sorgeixen problemes tècnics, es pot dedicar un espai major a l'estructura del cos humà (preferentment en una situació d'aprenentatge anterior i diferent a la del còmic). Si senten dificultats a l'hora d'escriure-ho, es podria plantejar aquesta part escrita també en la matèria de català, disposant d'un assessorament en la manera d'escriure'l i de prendre decisions.

<b>6. Escrivim un guió!</b>	
1 sessió	Activitat d'aplicació
<p>A partir del personatge que han creat hauran d'elaborar un petit guió per a un treball posterior. En aquest cas, se'ls demanarà que tinguin cura amb l'estructura narrativa i tindran una sessió prèvia en què se'ls parlarà del viatge de l'heroi i de les tires còmiques. Un requisit essencial serà que tinguin en compte el discurs de l'obra.</p> <p>Idealment, aquesta activitat es plantejaria de manera conjunta amb la matèria de català, i les particularitats de la narrativa les podrien treballar en l'assignatura. En ella, a més, es donarien les correccions pertinents.</p>	
Activitat no avaluable. Es tindrà en compte en l'activitat de còmic.	

<b>7. Digitalitzem un còmic!</b>	
6 sessions	Activitat d'aplicació
<p>A partir de la història que han creat en el guió i amb el vistiplau del docent, hauran de realitzar un petit còmic d'entre 6 i 12 vinyetes (tot i que en poden ser més si s'organitzen bé el temps). En la primera sessió es farà un breu repàs de tots els recursos que han treballat fins aquell moment (plans, angles, onomatopeies, trames, etc), i les següents les tindran per treballar amb el còmic</p> <p>Donat que serà un <i>webcòmic</i> (format de llenç infinit, una vinyeta sota l'altra) no caldrà que treballin seguint un disseny de pàgina, però sí que hauran de tenir-ho tot present en la maquetació digital posterior a algun servidor de <i>webcòmic</i> (com Faneo o Webtoon).</p> <p>En la sessió 5 se'ls explicarà com utilitzar el programa GIMP per maquetar-ho, i se'ls permetrà fer fotografies (amb un bon enquadrament i il·luminació) per tal que puguin digitalitzar la seva feina en cas que no es pugui escanejar.</p>	

### **Avaluació**

Incloent-hi altres aspectes com la narrativa visual i l'ús de plans, l'avaluació d'aquesta activitat és similar a la de l'activitat de còmic de 1r de l'ESO: interessa la composició, els recursos de dibuix (aquesta vegada amb una exigència tècnica major) i sobretot la narració en qualsevol dels termes treballats. L'adaptació al format *webcòmic* tindrà un pes important, ja que formarà part de les competències digitals de la matèria i els exigirà un cert domini de programes d'edició gràfica. La rúbrica de l'activitat es troba en la **figura 8 de l'annex**, a la pàgina 84.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Es poden trobar dificultats tècniques a l'hora de dibuixar algunes vinyetes. Part de l'objectiu de l'activitat és adquirir-les en la realització de la proposta, però no es descarta, com ja s'ha plantejat en una activitat anterior, dedicar alguna sessió més a treballar el cos humà des de diferents angles i postures. També es contempla el treball d'escenaris i perspectives, però en cas de mancances, s'hi podrien afegir sessions.

Si presenten dificultats a l'hora de plantejar les seqüències es podria dedicar alguna sessió més a parlar d'aquest fet i a mostrar-los referents (exemples, això sí, que tindran en tot moment en el desenvolupament de l'activitat). A l'hora de maquetar-ho per a la xarxa s'espera que no hi hagi inconvenients amb l'ús de GIMP, però en tot cas això s'hauria de parlar amb l'encarregat dels ordinadors dels alumnes per veure la possibilitat d'utilitzar aquest programa o algun altre que també sigui apte.

### **10.1.2.7. Cicle d'aprenentatge**

El cicle d'aprenentatge torna a organitzar-se segons l'aportació que suposa cada tipus d'activitat. S'introdueixen elements més definits de la narrativa (plans i narració d'una seqüència) i es crea l'espai perquè els treballin i juguin amb l'expressivitat que suposen.

### **10.1.3. Concept art i còmic maquetat! (4t de l'ESO)**

La matèria d'Expressió Artística a 4t de l'ESO és opcional i normalment es dirigeix cap a persones que els interessa especialment l'art o que volen encaminar-se cap a un batxillerat artístic. Per aquest motiu, les activitats que es plantegen en aquesta situació d'aprenentatge busquen desenvolupar una major tècnica de dibuix i proporcionar l'espai per treballar el còmic d'una manera més profunda. En aquest cas gairebé totes les activitats s'enfocaran en el projecte final com una forma d'aproximar-se al *concept art*, mentre que el treball consistirà en l'elaboració d'un còmic de dues pàgines (amb possibilitat d'estendre-ho a 3) per a ser imprès. La impressió es podria emmarcar dins d'una revista (per exemple, en l'institut en tenen una d'annual que es diu *Parlem-ne*) amb la potencialitat de destinar-se a vendre i a utilitzar els guanys per al viatge final de curs o a alguna acció benèfica. A mode de competència digital, hauran de preparar els seus documents per a ser impresos mitjançant GIMP o, en cas que ho disposin en el centre, Adobe Indesign.

S'inclourà, a més, una activitat per treballar de manera sintètica la història del còmic.

#### **10.1.3.1. Competències específiques**

**Competència específica 4.** Connectar idees i coneixements, aplicant-los, donant nous sentits, en projectes artístics de contextos diversos per fomentar una mirada creativa multidimensional.

**Competència específica 5.** Explorar tècniques, mitjans i recursos dels llenguatges artístics, a través de l'experimentació i la recerca, amb perseverança i entenent l'error com una oportunitat per aprendre, per aplicar-los en el disseny i la realització d'un projecte artístic.

**Competència específica 6.** Realitzar projectes, disciplinaris o transdisciplinaris, personals o col·lectius, a partir de situacions i establint connexions amb la realitat propera, amb implicació i compromís, per comunicar, reflexionar i resoldre problemes.

#### **10.1.3.2. Objectius d'aprenentatge**

- Familiaritzar-se amb el *concept art* i elaborar un projecte artístic amb profunditat per tal de poder construir un procés creatiu i comunicatiu.

- Utilitzar els recursos del còmic per poder plasmar un discurs i una història en un projecte complex i a llarg termini.
- Disposar d'una cultura bàsica del còmic i la seva història que permeti entendre les relacions que s'estableixen entre aquest medi i la cultura.

### **10.1.3.3. Criteris d'avaluació**

- 4.1 Transferir coneixements de qualsevol àmbit a la producció artística.
- 4.2 Utilitzar missatges, mitjans i processos, de diferents disciplines artístiques, en les seves pròpies produccions, de manera oberta i creativa.
- 5.1 Diferenciar els trets de cada llenguatge artístic i els seus processos en funció del context i de progrés tecnològic, mostrant autonomia i eficàcia en la investigació i la recerca d'informació.
- 5.3 Experimentar, triar i aplicar diferents tècniques, mitjans, recursos i convencions, en funció dels requeriments i la intenció del missatge i del projecte a dur a terme.
- 6.1 Donar resposta a plantejaments diversos de forma autònoma, analitzant la proposta de treball, documentant-se i utilitzant recursos adequats a les necessitats i la finalitat comunicativa del projecte.
- 6.2 Organitzar un projecte de manera individual o col·laborativa, seguint un mètode de treball propi, fent valoracions per prendre decisions al llarg del seu desenvolupament.

### **10.1.3.4. Sabers**

- Ús del llenguatge visual i audiovisual i aplicació dels principis de la percepció en la creació de produccions artístiques diverses, en el pla, l'espai i el temps.
- Ús de tècniques i procediments, digitals o manuals, amb diverses finalitats comunicatives: expressiva, persuasiva, metafòrica, crítica, descriptiva, narrativa, documental, en la creació de projectes individuals i col·lectius.



- Aplicació de processos creatius, establint connexions entre conceptes, idees i imatges, a través de l'experimentació i de la realització d'esbossos i assajos, en la ideació de les propostes.
- Desenvolupament de projectes dels àmbits de l'art, la publicitat i els diferents camps del disseny, introduint el concepte de disseny inclusiu, a través del seguiment del procés projectual.
- Valoració del patrimoni cultural, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat cultural i social, a través de l'anàlisi de manifestacions artístiques contemporànies, locals i de la història.
- Anàlisi de recursos formals, tècnics, literaris i persuasius, i la seva relació amb la funció i la finalitat, a partir de l'observació, la classificació i la comparació de produccions dels àmbits de la publicitat, l'art i el disseny.

#### **10.1.3.5. Materials**

Per a aquesta activitat s'utilitzaran tant fulls mida A4 per a treballar els esbossos i fulls mida A3, amb un gramatge mínim de 100 g/m<sup>2</sup> per totes les entregues definitives. A banda d'això, hauran de disposar de llapis HB, goma, maquineta de fet punta, llapis de colors, un retolador negre i l'ordinador del centre.

#### **10.1.3.6. Activitats i avaluació**

<b>1. Tornem al món del còmic!</b>	
1 sessió	Activitat inicial
Aquesta activitat tornarà a ser una introducció al còmic. Es recuperaran tots els elements que s'han treballat en els cursos anteriors i es comentaran a classe des del diàleg. Es podrà parlar d'obres que hagin llegit i idees que els semblin interessants d'aquestes.	

Activitat no avaluable.

## 2. Lectura de còmic

2 sessions

Activitat d'estructuració

De la mateixa manera que es va fer a 1r, se'ls atorgarà una llista de còmics que hauran de llegir durant el transcurs de la situació d'aprenentatge. Segons els recursos de l'aula, podrien ser *webcòmic* o fins i tot posar a la seva disposició llibres físics.

Una vegada l'hagin llegit, hauran d'entregar un text en què es valorin les següents qüestions

- Discurs de l'obra
- Usos expressius de la imatge i de la narració
- Tria de diverses vinyetes del còmic que mostrin, al menys, una onomatopeia, línies cinètiques, bafarades i diferents tipus de plans i angles. Ho hauran de comentar.

### Avaluació

De manera similar a les lectures dels cursos anteriors, l'avaluació dependrà de les reflexions que extreguin els alumnes de l'obra. Es parteix d'uns coneixements bàsics que els haurien de permetre interpretar-la, per la qual cosa es buscarà una profunditat major que en el curs anterior. La rúbrica per a l'avaluació es troba en la **figura 9 de l'annex**, a la pàgina 88.

### Possibles inconvenients i correccions de l'activitat

En principi s'espera que, donat l'exercici de lectura del curs anterior, no haurien de tenir gaires problemes a l'hora d'enfrontar-se a les obres que es proposaran ni de definir els elements del contingut, tot i que si s'observessin dificultats (per exemple, d'alumnes que no hagin estat en el curs anterior) es podria dedicar alguna sessió més a parlar d'aquests aspectes o proposar-los

lectures en què les qüestions que els demanen siguin més evidents.	
<b>3. Breu repàs de la història del còmic</b>	
2 sessions	Activitat de desenvolupament
Per tal d'obtenir una cultura general, es destinaran dues classes a treballar la història del medi. Es parlarà de les tres escoles de còmic (estatunidenca, franco-belga i japonesa) i del paper del còmic espanyol en la indústria. Per la seva banda, hauran de fer un petit treball d'investigació d'alguna de les branques en alguna època seleccionada.	
<b>Avaluació</b>	
En aquesta activitat es valorarà tant el grau d'investigació que hagin fet com els referents i els exemples que proposin. No s'espera un treball molt extens, però sí que es busca un grau d'anàlisi i profunditat en les qüestions que s'abordin. La rúbrica d'avaluació es troba en la <b>figura 10 de l'annex</b> , a la pàgina 89.	
<b>Possibles inconvenients i correccions de l'activitat</b>	
Segons les dificultats que puguin trobar els alumnes en la realització de la feina i les característiques dels seus treballs, es determinarà si potser cal alguna sessió teòrica a parlar més de la història del còmic, o si seria necessari incloure més elements d'aquest temari en cursos anteriors.	

<b>5. Escrivim un guió!</b>	
1 sessió	Activitat d'aplicació

Després d'un repàs dels recursos de la narrativa (com el viatge de l'heroi) se'ls demanarà que escriguin un guió per a un còmic d'uns 2 pàgines. Un requisit essencial serà que tinguin en compte el discurs de l'obra.

Idealment, aquesta activitat es plantejaria de manera conjunta amb la matèria de català, i les particularitats de la narrativa les podrien treballar en l'assignatura. En ella, a més, es donarien les correccions pertinents.

Activitat no avaluable. Es tindrà en compte en l'activitat de còmic i es valorarà també segons la matèria de llengua.

## 6. Concept Art

8 sessions

Activitat d'aplicació

De cara a treballar un còmic, es destinaran diverses sessions a elaborar diferents làmines en què s'experimenti sobre l'estètica, tenint en compte en tot moment el guió. Seran dibuixos en blanc i negre, tot i que se'ls incentivarà a experimentar amb la taca i la trama. Es valorarà positivament la realització d'esbossos previs. Les activitats proposades són les següents:

- Dibuix d'un escenari del còmic en perspectiva cònica, ja sigui frontal o obliqua (durada orientativa, 3 sessions)
- Estudi d'un personatge. Al menys, dos posicions diferents en cos sencer, i quatre expressions facials (durada orientativa, 3 sessions).
- Fitxa de personatge en cos sencer amb una bona descripció. Pot ser el mateix o un altre (durada orientativa, 2 sessions).

S'entén que, després de dos projectes de còmic en els cursos anteriors, i probablement alguns altres de temàtica diversa en la matèria, els alumnes estaran preparats per elaborar un projecte amb aquestes dimensions.

### **Avaluació**

L'avaluació d'aquesta activitat comptarà amb tres parts diferenciades, una per cada exercici. Els paràmetres de la fitxa de personatge seran similars als de les altres activitats de cursos anteriors, mentre que en l'escenari es valorarà l'ús de la perspectiva i recursos gràfics expressius, i en l'estudi del personatge la corporalitat, moviment i expressions. La rúbrica d'aquesta activitat es troba en la **figura 11 de l'annex**, a la pàgina 89.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Els inconvenients que podrien sorgir en una activitat com aquesta són diversos: manca de tècnica, dubtes a l'hora de comprometre's amb aquesta feina en un futur o falta de motivació. Segons els resultats que surtin i les inquietuds dels alumnes es decidirà si cal afegir alguna sessió per treballar la tècnica (en aquesta o en altres situacions d'aprenentatge diferents), si potser cal organitzar més projectes en la matèria per tal de familiaritzar-se amb aquesta manera de fer i, si es considera necessari, acotar l'activitat a alguna temàtica en concret.

## **7. L'últim còmic de la secundària!**

8 sessions

Activitat d'aplicació

A partir de la història que han creat i del *concept art* que han treballat, hauran de realitzar un còmic de dues pàgines en blanc i negre (primer a llapis i després entintant-lo). Una vegada fet, l'hauran de digitalitzar i maquetar per a ser imprès segons el que s'estableixi en el centre (revista de l'institut, benèfica, per recaudar diners, Sant Jordi, etc). Les últimes dues sessions es

destinaran a treballar amb el programa adient per a fer-ho (Adobe Indesign o GIMP). Es buscarà, si és necessari, alguna sessió més per tal de poder escanejar totes les pàgines mitjançant els escàners del centre.

### **Avaluació**

De manera similar als exercicis anteriors, l'avaluació d'aquest exercici dependrà de diversos paràmetres: la narrativa visual, els recursos utilitzats, o la forma amb què es desenvolupa el dibuix. El grau d'exigència serà superior al vist en cursos anteriors i s'esperarà cert grau de versatilitat a l'hora d'utilitzar tots els elements de còmic que han treballat fins aquest moment. La rúbrica d'avaluació es troba en la **figura 12 de l'annex**, a la pàgina 90.

### **Possibles inconvenients i correccions de l'activitat**

Segons les habilitats i dificultats que s'observin, es plantejarà la necessitat d'incloure més sessions per parlar dels recursos del còmic, proporcionar-los referents i documents que els puguin ajudar, o centrar-se en una implicació major a l'hora de comunicar-se individualment amb tots els estudiants per si hi ha dubtes o alguns problemes. Segons les especificacions de la impressió i del centre la temàtica i l'organització de l'activitat pot canviar.

### **10.1.3.7. Cicle d'aprenentatge**

L'aprenentatge d'aquestes activitats s'estableix sobretot des d'un procés creatiu per a un projecte en què, de manera prèvia al resultat final, se'ls demanarà als alumnes que facin treballs previs per a utilitzar-los posteriorment. Tot i que pot presentar complicacions en la realització, és un aprenentatge molt útil de cara a treballar amb projectes en la posterior vida laboral.

## 10.2. Elements comuns en totes les situacions d'aprenentatge

### 10.2.1. Competències transversals

**Competència ciutadana.** Aquesta competència es treballa des de dues arestes, algunes activitats d'una manera més directa. En primer lloc, es busca garantir una educació igualitària amb una elecció de referents (tant pel que fa a autors com personatges i obres escollides) amb perspectiva de gènere i incloent-hi diversitat de col·lectius. En segon lloc, també es treballa des de l'ús del català, ja que es busca fomentar el seu ús i aprofundir el coneixement de la llengua dels alumnes. De manera particular, aquesta competència es tindrà en compte en algunes activitats, com per exemple en l'activitat *Pell de llop* i en la cerca que els alumnes desenvolupin una obra amb un discurs.

**Competència emprenedora.** La tria de referents busca englobar autors catalanoparlants i castellanoparlants per mostrar que hi ha realitats laborals més enllà de França, Estats Units o Japó. D'aquesta manera es fan conèixer les sortides que es troben en el nostre país i garanteix uns coneixements i una formació bàsica en cas que, acabada la secundària, hi hagi alumnes interessats en aquesta sortida. Per altra banda, es busca treballar amb certa autonomia per part dels alumnes a l'hora de buscar els seus propis referents i de desenvolupar dissenys i idees, a banda d'explorar amb recursos gràfics i narratius. En última instància, com es tracta d'un aprenentatge basat en projectes, aprendran a treballar tenint en compte aquestes característiques i l'experiència els servirà en qualsevol àmbit.

**Competència personal, social i d'aprendre a aprendre.** Aquesta competència es treballa donada les seves característiques principals. El projecte dona molta llibertat als alumnes i afavoreix la independència i la cerca de recursos per la seva part. Es compta amb tot moment amb l'ajuda del docent sempre que sigui necessària, però es fomenta l'autonomia i l'exploració pròpia per davant de la reproducció de coneixement. A més, es fomenta la comunicació amb la resta de companys per tal de conèixer altres punts de vista i aplicar-los en la seva feina, de manera que l'aspecte social de l'aprenentatge enriqueix molt els seus projectes i té un impacte positiu en els seus resultats.

**Competència digital.** Els alumnes tindran accés a tot el contingut de la matèria a través del campus virtual del centre, de manera que sempre que hagin de fer qualsevol consulta hauran d'utilitzar recursos digitals. Entre ells s'hi troben, a més, enllaços amb nombrosos *webcòmics* que podran llegir a la xarxa. Per altra banda, algunes de les activitats s'emmarcaran dins d'aquesta competència, ja que hauran de realitzar un *webcòmic* i pujar-lo a la Internet a 3r, i maquetar un còmic per a ser imprès a 4t. Tots aquests aspectes implicaran l'ús de programes d'edició gràfica i la coneixença de l'entorn digital pertinent.

## 10.2.2. Vectors

**Vector 1. Aprenentatges competencials.** Totes les situacions d'aprenentatge estan organitzades seguint una progressió lògica i establint un sentit en totes les activitats d'acord a un projecte comú. A més, es planteja com una activitat pràctica que, a banda de generar uns coneixements, posa el focus en el fet que els estudiants raonin i qüestionin els recursos que se'ls mostren, i que més endavant els apliquin segons el criteri que ells mateixos s'han format. D'aquesta manera, l'aprenentatge es dona d'una manera molt més implicada i es desenvolupa tant des del contingut que se'ls atorga com des del debat, el criteri que construeixen en conseqüència i l'aplicació posterior de tot el que han fet en el projecte final.

**Vector 2. Perspectiva de gènere.** La perspectiva de gènere es té present en tot moment en l'elecció de referent, tant pel que fa als autors com als personatges i les històries triades. D'aquesta manera, es mostra una realitat diversa i conscient que busca combatre el sexisme que habitualment s'hereta des d'un currículum ocult. Alguns aspectes que se'ls demanarà debatre i qüestionar serà precisament la representació i els rols dels treballs que es plantegin, i en alguns casos s'incentivarà que se'n surtin dels rols de gènere i explorin altres maneres de construir els personatges. A més, algunes de les obres que es llegiran i que s'analitzaran ja contemplen la perspectiva de gènere, i en un dels casos (la lectura de *Pell de llop*) es tractarà el tema de forma directa a classe.

**Vector 3. Universalitat del currículum.** La gestió de l'aula busca en tot moment la participació de l'alumnat, tant en espais comuns en què s'estableix un diàleg entre tota la classe com individualment durant el transcurs de les sessions. D'aquesta manera es busca que des del professorat hi hagi una constància del procés d'aprenentatge i interès dels alumnes, a banda de



conèixer els seus interessos i permetre que treballin a partir d'aquests. Així, els plantejament de les activitats ja tindran en compte els possibles gustos de l'alumnat pel fet d'abordar una art popular com el còmic i incloure referents que s'ubiquen en el públic adolescent. En altres aspectes, també s'han inclòs mesures i suports universals que s'esmenten en l'apartat posterior.

**Vector 4. Qualitat de l'educació de les llengües.** Un dels focus principals d'aquesta proposta d'innovació pedagògica és millorar el català a l'aula ja que es parteix d'una situació desfavorable i el còmic és un medi adient per a treballar-lo. Les sessions seran totes en català (tant les presentacions com la interacció amb els alumnes) i hi haurà cura en el fet que tots els textos que s'escriuin siguin revisats, se'ls expliqui breument l'ortografia en cas de trobar errors o es comenti la redacció perquè sigui òptima al mateix temps que complau els alumnes. A més, hi haurà una expansió en el seu vocabulari pel que fa als recursos del còmic i les onomatopeies, i se'ls proposarà que juguin i n'inventin tot tenint present com s'adaptarien els sons en l'ortografia catalana. Cal esmentar que, des dels propis còmics que hauran de llegir, es dona la possibilitat que millorin la seva lectoescriptura (Mora, Carranza; 2011).

**Vector 5. Benestar emocional.** La sola pràctica artística ja els dona recursos expressius que els permeten treballar amb la seva emocionalitat i comunicar-se (Lynch, 2013), de manera que aquest vector es pot ubicar en qualsevol activitat dins de les arts que els doni eines amb què expressar-se. Per altra banda, d'acord a alguns dels referents que es treballaran i a la capacitat de l'art per enfocar-se en qualsevol temàtica, són aspectes que d'alguna manera o altre es veuran en els còmics que llegiran i comentaran. Un dels interessos de la proposta és entendre la contemporaneïtat des de les obres que es tractin, de manera que en alguns casos s'abordarà aquest vector.

**Vector 6. Ciutadania democràtica i consciència global.** De la mateixa manera que en l'apartat anterior, en els referents es mostraran obres que defensen o qüestionen valors, i s'analitzarà de manera profunda l'ús del còmic com a crítica social en el format de tira còmica i l'elaboració d'un discurs crític en general. A l'hora de crear personatges i escriure històries se'ls oferirà, a més, la possibilitat de treballar-los tenint en compte la realitat social en què viuen i valorar l'ús que pot comportar l'art en aquests espais. En aquests casos es procurarà parlar-ho a classe i compartir aquestes qüestions amb tot l'alumnat.

### 10.2.3. Mesures i suports universals

**Personalització dels aprenentatges.** Hi haurà un diàleg constant amb tots els alumnes de manera individual per tal de fer un seguiment i permetre que l'activitat s'ajusti sempre que es pugui a les necessitats de cada estudiant. En cas que es donin indicacions des del propi centre, s'aplicaran en tot moment de manera que es pugui tenir en compte en totes les presentacions i que aquestes resolguin aquestes necessitats, enlloc d'excloure els alumnes de l'explicació.

**Organització flexible.** Dins d'aquesta comunicació establerta amb l'alumnat, i de manera justificada, l'organització de les situacions d'aprenentatge podrà adaptar-se segons convingui durant el transcurs de les sessions. Les planificacions seran orientatives, però si es percep com a necessari, sempre hi haurà disposició d'allargar o escurçar el nombre de sessions, atorgar més temps a l'alumnat o ajustar-se a aquest en la manera de proporcionar la informació.

**Avaluació formativa i formadora.** Aquestes dues formes d'avaluar seran present en totes les activitats. La matèria no se centrarà només en el resultat, sinó sobretot en el procés de cada alumne. Es tindrà en compte d'on parteixen, com treballen a classe i quina és la seva evolució. A més, es valorarà molt el seu criteri i les seves pròpies reflexions sobre el treball realitzat i s'incentivarà que ho comparteixin amb la resta de companys. El professor ho tindrà tot en compte per tal de disposar d'una perspectiva ben ajustada dels adolescents, incloure els referents i els interessos en les propostes que sorgeixen i conèixer les mateixes percepcions envers l'art de l'alumnat per a la seva labor docent.

**Processos d'acció tutorial i orientació.** La creació d'un personatge o d'una història és un espai que permet exterioritzar i expressar determinades preocupacions i, si es dona el cas, es poden treballar aquests aspectes adequant-los a l'expressió artística. A més, pel que fa a l'orientació, en els referents es mostraran també ocupacions laborals emmarcades dins de l'art que, implícitament, atorguen informació sobre possibles sortides acabada la secundària. En cas que es percebin inquietuds d'alguns alumnes respecte aquest tema, sempre hi haurà disposició per parlar-ne d'una manera més àmplia i explícita

**Presentacions i explicacions al més entenedores possibles.** Per tal que hi hagi el mínim d'inconvenients, les explicacions seran tan esclaridores com es pugui i les presentacions seran molt gràfiques i amb poc text. L'interès en aquests casos és que s'entenguin fàcilment i no es trobin amb textos molt llargs. La imatge, a més, tindrà una presència important. En molts dels casos, donats els seus avantatges com a element didàctic per la seva claredat, precisió i expressivitat (Rodríguez Diéguez, 1988) es procurarà utilitzar el còmic com a eina per a donar informació. Tot i això, en cas que es percebin necessitats individuals diferents, es procurarà que s'ajustin els continguts de manera que siguin útils per a la totalitat de la classe.

#### **10.2.4. Gestió de l'aula**

La gestió de l'aula en tot moment dependrà dels grups en què es realitzin les classes i de les seves necessitats. En general es buscarà sempre que hi hagi fluïdesa en la comunicació, que es pugui parlar amb els alumnes i que s'arribin a punts comuns sense necessitat de ser autoritari. L'organització de l'espai dependrà del funcionament dels alumnes. En general als grups classe la distribució ja ha estat establerta pel tutor, però en l'aula de Plàstica acostuma a haver certa llibertat en el lloc on se seuen. En aquests casos, si es dona un bon comportament mentre ells decideixen amb qui seuen, se'ls permetrà aquesta llibertat per tal que s'hi trobin a gust a l'aula. En cas contrari, tenint en compte les relacions entre els alumnes, serà el mateix docent qui esculli on seu cadascú. Quan el comportament no sigui òptim, sempre s'intentarà que hi hagi conversa i, si cal, cert grau de negociació: parlar amb els alumnes i que entenguin les problemàtiques que hi ha a classe per tal que canviar-les per voluntat pròpia. Això també es buscarà molt des d'un enfocament positiu: fer notar els aspectes de l'activitat que els agraden o motivar-los a utilitzar els seus referents preferits. Aquest tipus de gestió, en general, ha donat bons resultats en el transcurs de les pràctiques ja que aconsegueix que els alumnes s'engresquin en el projecte que estan desenvolupant i no el treballin només per inèrcia.

## 11. Avaluació de la proposta

Aquesta proposta sorgeix després d'haver dut a terme una situació d'aprenentatge en les pràctiques i tractant de suplir els inconvenients que es van detectar. Per tal de comprovar si s'hi continuen trobant mancances caldria plantejar-ho des d'una aplicació pràctica que, donada la naturalesa d'aquest treball, només seria possible en cas d'exercir-la com a docent i amb una programació pròpia. Per aquest motiu, l'anàlisi que es planteja en aquesta secció sorgeix en un marc hipotètic i de l'experiència del Pràcticum II del màster i dels referents establerts.

D'entrada, es considera que el marc teòric és lògic i coherent amb una aplicació didàctica com la plantejada. Els beneficis del còmic en l'educació són tangibles, se n'han observat alguns en les pràctiques i s'espera que se'n puguin trobar molts més durant un possible futur desenvolupament de la proposta. Lògicament s'hi poden trobar inconvenients i punts febles, motiu pel qual en totes les activitats s'han definit possibles canvis i intervencions per tal que la proposta sigui versàtil i disposi d'una bona autoregulació.

La formació que s'ha definit és fonamentalment pràctica i ha procurat ubicar-se en un punt mig entre oferir una experiència en el medi i donar unes eines expressives útils per a qualsevol persona, independentment de si es dedica a l'art o no. En aquesta programació, però, poden sorgir divergències respecte els objectius inicials i els resultats reals: es poden trobar dificultats pel que fa a la tècnica, a la coneixença i a l'aplicació dels recursos, donat que el nivell que s'espera, especialment a 4t de l'ESO, és superior al que s'ha pogut observar en les pràctiques. L'objectiu és que es pugui assolir a partir de la programació present en el document, però en cas que no fos suficient, la proposta podria obrir-se a nous exercicis o altres situacions d'aprenentatge o projectes que permetin desenvolupar aquestes eines expressives que els manquen. Els possibles canvis que podrien aplicar-se, com ja s'ha vist, s'han comentat en cada una de les activitats.

Un aspecte que potser caldria tenir en compte és el paper que ocupa la història del còmic en les diferents situacions d'aprenentatge, ja que, a excepció de 4t de l'ESO, es treballa fonamentalment des dels referents i dels contextos, a més de possibles debats amb els alumnes. L'objectiu és treballar-la indirectament en tots els cursos, però si s'observés que no és suficient, es podria incloure alguna activitat més que la doni en altres cursos.

Pel que fa a l'ús del català, ja s'ha pogut observar en les pràctiques que ha tingut un impacte positiu en els alumnes, per la qual cosa es dedueix que, si es plantegen més activitats d'aquesta mena, de manera gradual i contemplant la matèria de llengua en el procés, les millores serien encara més notòries. Té la potencialitat, a més, d'establir-se com una proposta d'integració artística que permetria que, tant el còmic com les matèries d'art, es tinguin en una millor consideració a les aules.

L'enfocament dialògic i la connexió amb els interessos dels alumnes també s'ha pogut observar amb conseqüències positives al llarg del pràcticum. És per això que el fet de mantenir aquestes metodologies s'ha considerat un encert.

En conclusió, les eines que s'han desenvolupat es consideren aptes i coherents amb els objectius. Lògicament la proposta no estarà lliure d'errors i és necessari contemplar totes les dificultats que puguin sorgir en una aplicació pràctica. No es creu, en cap cas, que els inconvenients que s'identifiquin impliquin que el còmic com a temari i metodologia són un problema, sinó que el que caldria seria estudiar a fons com s'han aplicat i quins aspectes generen conflictes per tal d'esmenar-ho. Els possibles canvis establerts en cada activitat són clau en el desenvolupament de les respectives situacions d'aprenentatge, però no serà fins que s'apliqui en una aula que es podran identificar mancances concretes per tal de corregir-les i aconseguir que el projecte sigui al més eficient possible.

## 12. Conclusions

Aquest treball ha permès investigar el còmic i entendre tant la seva posició dins l'art (en termes acadèmics i socials) com la seva versatilitat dins de l'aula. A continuació es comentaran alguns dels aspectes de manera més detallada.

En primer lloc, s'ha pogut concloure que la posició del còmic en qualsevol dels àmbits depèn molt de la seva realitat social, i que és convenient conèixer-la per tal de generar una via d'actuació si es vol reivindicar-lo com a art i com a metodologia didàctica, com és el cas d'aquesta proposta. El context social ha estat especialment rellevant a l'hora de comprendre també la seva posició dins de l'art acadèmic i dels propis instituts, i es considera que un treball com aquest pot ser un bon punt de partida per trencar poc a poc amb aquest tipus de dinàmiques.

Pel que fa als diversos referents de còmic, tant estudiosos del medi com autors que busquen aplicar-lo en la pedagogia, s'ha arribat a la conclusió que és una disciplina artística valuosa, amb una implicació important en la cultura contemporània i amb la potencialitat de convertir-se en una pedagogia potent en el futur. Són aspectes, això sí, que cal treballar a les aules, analitzar el seu funcionament i assegurar-se que les propostes didàctiques estan ben plantejades, però que ja des de la base teòrica s'identifiquen molts beneficis en l'educació, alguns dels quals ja s'han pogut observar en les pràctiques.

L'aspecte més delicat és justament el focal de la proposta: la programació creada per a tota la secundària. A partir dels referents i l'experiència s'ha decidit que el plantejament establert és ideal donats els objectius, però l'aplicació pràctica real només és una petita part del treball i caldria implementar-ho a les aules per tal d'arribar a conclusions més fermes sobre la seva aplicació. Això sí, hi ha algunes conclusions valuoses que sí s'han pogut esclarir: l'enfocament dialògic i la connexió amb els referents són molt útils i s'han pogut observar alguns dels beneficis del còmic en termes de motivació i aprenentatge. De cara a un futur docent s'espera poder aplicar una proposta didàctica com aquesta no només per comprovar els resultats, sinó per arribar a una formació òptima de còmic per a la secundària.

### **13. Limitacions de la recerca i línies de futur**

Les limitacions de la recerca s'han trobat precisament en la necessitat d'una aplicació pràctica més gran. Donat que es tracta d'una programació per a diversos cursos, l'única manera de consolidar la recerca seria des de l'aplicació de la proposta en un marc ample, per la qual cosa s'espera poder complementar aquest treball en un futur com a docent. Alguns dels aspectes que es voldrien esclarir a través de la pràctica serien els següents:

- Com d'eficient és el treball de referents plantejats? Caldrien més activitats al llarg de tota la secundària? Seria necessari donar-li un pes major a la història del còmic?
- Seria viable la introducció de lectures de còmic en format físic, donades les possibles dificultats econòmiques que podrien implicar per a alguns alumnes?
- L'exigència tècnica és adequada? Caldria donar més espai perquè desenvolupin habilitats i eines expressives?

Per altra banda, tota aquesta proposta obriria la porta a pensar altres arts populars en els mateixos termes. Els condicionants socials que s'observen en el còmic que l'ubiquen com una art de segona són similars als que trobem en els videojocs, l'animació i determinats gèneres de música, entre d'altres, i podria ser molt interessant partir d'aquest punt de sortida amb l'objectiu de reivindicar aquestes branques artístiques dins del món acadèmic i de l'educació. Seria una manera, a més, de trencar amb convencions socials pejoratives envers determinats medis que ens permetria observar-los d'una altra manera i abraçar tots els beneficis que podrien comportar.

## 14. Annex

**Figura 1.** Rúbrica de l'activitat 3 (onomatopeies) de la situació d'aprenentatge per a 1r de l'ESO. Pàgina 42.

	No Assolit (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
Fitxes (20%)	No ha fet la feina feta o no l'ha volgut acabar. No ha experimentat ni ha tingut cura amb l'exercici	Ha treballat amb els recursos que se'ls demanaven i ha acabat la feina a temps, tot i que no es percep un treball d'experimentació.	Ha elaborat propostes expressives i es percep un intent d'adequació en l'estètica.	Les seves propostes són expressives i originals. Ha sabut adequar l'estètica al que se'ls ha demanat. El resultat és net i polit.
Onomatopeies pròpies (80%)	No ha realitzat un exercici d'inventiva i/o ha copiat el treball. No ha entintat el resultat.	Ha complert amb l'activitat demanada, tot i que la seva proposta no és molt original i veu massa del treball anterior.	La seva proposta és original i s'enriqueix tant del material teòric donat com de l'exercici anterior. L'acabat és correcte.	La proposta és original i l'estètica de les vinyetes i les onomatopeies, a més de correcte i funcional, està ben cohesionada. Aprofita el temari donat.

**Figura 2.** Rúbrica de l'activitat 4 (trames i taca) de la situació d'aprenentatge per a 1r de l'ESO. Pàgina 42.



	No Assolit (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
Treball de trama	L'alumne no ha utilitzat el recurs o l'ha fet servir d'una manera molt poc adient a la imatge plantejada.	L'ús de la trama és coherent i s'adapta a les parts que volen ser més fosques de la imatge. Tanmateix, no hi ha hagut cura ni en el dibuix ni en l'aplicació.	Ha sabut donar un ús expressiu a la trama i aquesta encaixa correctament amb el dibuix. La proposta és original i té un bon acabat.	Ha sabut donar un ús expressiu a la trama i aquesta funciona amb una coherència estètica i expressiva amb la vinyeta representada. La proposta és original i està ben acabada.
Treball de taca	L'alumne no ha utilitzat el recurs o l'ha fet servir d'una manera molt poc adient a la imatge plantejada.	L'ús de la taca és coherent i s'adapta a les parts que volen ser més fosques de la imatge. Tanmateix, no hi ha hagut cura ni en el dibuix ni en l'aplicació.	Ha sabut donar un ús expressiu a la taca i aquesta encaixa correctament amb el dibuix. La proposta és original i té un bon acabat.	Ha sabut donar un ús expressiu a la taca i aquesta funciona amb una coherència estètica i expressiva amb la vinyeta representada. La proposta és original i està ben acabada.

**Figura 3.** Rúbrica de l'activitat 5 (fitxa de personatge) de la situació d'aprenentatge per a 1r de l'ESO. Pàgina 43.

	No Assolit (NA)	Assoliment	Assoliment	Assoliment
--	-----------------	------------	------------	------------

		Satisfactori (AS)	Notable (AN)	Excel·lent (AE)
Esriptura de la fitxa (15%)	No ha complert amb les exigències de l'activitat. L'escriptura compta amb errors.	Compleix amb els requisits definits, tot i que no incorpora altres elements creatius a la seva feina al marge del que se l'ha demanat. L'escriptura és correcta.	Compleix amb els requisits definits i aporta determinats elements creatius que denoten un treball personal i original. Hi ha certa planificació, i l'escriptura és correcta.	Compleix amb els requisits definits en l'activitat i el plantejament és original i creatiu, amb un context definit i unes característiques pròpies. Es pot percebre un treball previ de planificació. La part escrita és correcta i està ben redactada.
Disseny de la fitxa (15%)	No hi ha un treball de disseny en la fitxa. L'alumne s'ha limitat a dibuixar el personatge i escriure el text, però sense tenir en compte cap cohesió entre ambdós elements.	El disseny de la fitxa és senzill i funcional. La part creativa s'ha explorat poc, tot i que es pot percebre una intenció expressiva per part de l'alumne.	La fitxa de personatge presenta un disseny creatiu i original. Les decisions estètiques estan justificades per la seva intenció expressiva.	La fitxa no només presenta un disseny creatiu i original, sinó que la seva estètica està relacionada amb el personatge i allò que diu d'aquest.

<p>Dibuix del personatge – crani (25%)</p>	<p>L'estructura bàsica del crani no és coherent ni ha comptat amb el docent per tal d'obtenir un resultat satisfactori. No l'ha entintat, o en cas d'haver-ho fet, presenta més problemàtiques que beneficis (per exemple, embrutar el dibuix en esborrar el llapis pel fet de no estar suficientment sec).</p>	<p>El dibuix presenta una estructura bàsica coherent i hi ha un treball de disseny d'acord amb allò que s'ha escrit. L'entintat és funcional, però no presenta una intenció expressiva clara.</p>	<p>El dibuix té una estructura bàsica i ha plantejat amb èxit una postura relativament complexa. L'entintat és funcional i es percep certa intenció en el desenvolupament del mateix.</p>	<p>Es percep expressivitat tant en el personatge com en les seves característiques facials (per exemple, l'expressivitat de la cara). Hi ha una intenció expressiva realitzada amb èxit en l'entintat.</p>
<p>Color (20%)</p>	<p>La fitxa no disposa de color o, de disposar-ne, no s'ha fet amb cap cura.</p>	<p>El color del personatge és funcional i s'ajusta als elements identificables d'aquest. Tot i això, les eleccions de color són</p>	<p>El color presenta un bon acabat i es pot llegir una intenció expressiva en l'elecció de la paleta de colors.</p>	<p>El color presenta un bon acabat, és expressiu, i la seva intencionalitat s'ajusta al personatge, al disseny de la fitxa i a la seva escriptura de</p>

		merament funcionals i no es percep una intenció expressiva en ells		forma coherent i cohesionada.
Organització (15%)	No hi ha hagut una planificació de la feina.	Tot i que no hi ha hagut molta planificació i hi ha hagut moments perduts en l'elaboració de la feina, ha entregat el treball a temps.	Hi ha hagut una organització coherent a l'hora de treballar la feina i, tot i que potser no ha aprofitat tot el temps de què disposava.	La planificació del projecte ha estat curosa i adequada. Ha aprofitat tot el temps de les sessions i ha sabut ajustar-se a les hores donades, sense excedir-se ni quedar-se curt.

**Figura 4.** Rúbrica de l'activitat 7 (còmic) de la situació d'aprenentatge per a 1r de l'ESO.

Pàgina 44.

	No Assoliment	Assoliment Satisfactori	Assoliment Notable	Assoliment Excel·lent
Composició de la pàgina i acabat (15%)	No hi ha hagut cap composició de la pàgina.	La composició de la pàgina és bàsica i	La composició de la pàgina és neta i curosa.	La pàgina és neta i està ben plantejada. Tots

	L'alumne ha anat afegint una vinyeta darrere l'altre sense tenir en compte la totalitat del resultat.	funcional, tot i que no ha tingut en compte elements expressius en ella (forma de vinyetes, com fer els marges, etc)	Ha tingut en compte la diversitat dels elements en ella i els ha utilitzat d'una manera funcional i eficaç.	els elements presents en ella són clars, expressius i ben cohesionats. La intenció de tots ells està ben justificada tant per l'estètica com pel guió.
Recursos expressius (15%)	L'alumne no ha utilitzat cap recurs expressiu propi del còmic.	L'alumne ha utilitzat alguns dels recursos esmentats a classe (onomatopeies o trames)	L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic, amb varietat i eficàcia. Hi ha cert grau d'exploració en la feina realitzada i no s'ha limitat a utilitzar recursos que ja existeixen d'una manera convencional.	L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic amb varietat i eficàcia, d'una manera original i creativa. Funcionen, a més, d'una manera totalment cohesionada amb la seva proposta narrativa i estètica.

<p>Narrativa visual (25%)</p>	<p>L'alumne no ha tingut en compte cap element de la narrativa visual i s'ha limitat a introduir els elements de les vinyetes sense preocupar-se per la intenció expressiva d'aquests.</p>	<p>L'alumne ha incorporat alguns elements narratius de manera correcta i funcional (per exemple, un ús de plans fluït i amb sentit).</p>	<p>L'alumne ha jugat amb els elements narratius que se'ls ha donat d'una manera expressiva i ben resolta. Els recursos, a més, són coherents amb allò que es narra.</p>	<p>L'expressivitat dels elements utilitzats és coherent i eficaç, i no només funciona amb allò que es narra, sinó també amb el que vol expressar en un sentit formal i sensorial.</p>
<p>Guió (10%)</p>	<p>L'alumne no ha elaborat un guió, o, en fer-lo, no ha tingut en compte cap estructura.</p>	<p>L'alumne ha escrit el guió d'acord al personatge que va crear amb certa coherència i tenint en compte els elements donats a classe.</p>	<p>L'alumne ha escrit un guió ben plantejat tenint en compte el personatge i el temps i l'espai de què disposen. Ha sabut plantejar una narrativa expressiva, amb un discurs definit i ben mostrat.</p>	<p>L'alumne ha escrit un guió ben plantejat, tenint en compte el personatge, el temps i l'espai de què disposen de manera òptima i expressiva. Els elements donats els ha sabut explorar, i treballa les</p>

				idees que l'interessen de manera eficaç.
Dibuix (20%)	Les estructures bàsiques dels dibuixos no són coherents ni ha comptat amb el docent per tal d'obtenir un resultat satisfactori. No l'ha entintat, o en cas d'haver-ho fet, presenta més problemàtiques que beneficis (per exemple, embrutar el dibuix en esborrar el llapis pel fet de no estar suficientment sec).	El dibuix presenta una estructura bàsica coherent i l'entintat és funcional, però la intenció expressiva és poc present en bona part de la seva aplicació.	El dibuix té una estructura bàsica i ha plantejat amb èxit els recursos expressius de què disposava. L'entintat és funcional i es percep certa intenció en el desenvolupament del mateix. L'estètica de la resta dels elements és coherent amb el disseny del personatge, i ha utilitzat expressivament l'entintat, ja sigui mitjançant trama o taca.	Es percep expressivitat tant en el personatge com en les seves expressions facials. Les vinyetes presenten cert grau de complexitat tant en els personatges com en les vinyetes i recursos, i hi ha una intenció expressiva realitzada amb èxit en l'entintat. Aquest últim, a més, compta amb recursos eficaços i

				expressius pel que fa a la trama i a la taca.
Planificació (15%)	No hi ha hagut una planificació de la feina.	Tot i que no hi ha hagut molta planificació i hi ha hagut moments perduts en l'elaboració de la feina, ha entregat el treball a temps.	Hi ha hagut una organització coherent a l'hora de treballar la feina i, tot i que potser no ha aprofitat tot el temps de què disposava.	La planificació del projecte ha estat curosa i adequada. Ha aprofitat tot el temps de les sessions i ha sabut ajustar-se a les hores donades, sense excedir-se ni quedar-se curt.

**Figura 5.** Rúbrica de l'activitat 2 (*Pell de llop*) de la situació d'aprenentatge per a 3r de l'ESO. Pàgina 49.

No Assolit (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
No ha sabut definir el discurs de l'obra ni ha explicat els usos expressius del còmic. La tria de vinyetes no	Ha respost totes les qüestions d'una manera clara i correcta, tot i que hi ha diversos aspectes que no ha	Ha respost les qüestions correctament i de manera profunda. La seva reflexió és	Tant les qüestions com els comentaris de les vinyetes demostren que ha entès tots els recursos



és coherent i la reflexió és poc pertinent.	arribat a comentar	pertinent i denota que ha entès bé el discurs de l'obra.	del còmic. La seva reflexió és pertinent i demostra un posicionament crític envers els aspectes negatius dels rols de gènere.
---	--------------------	--	---

**Figura 6.** Rúbrica de l'activitat 4 (Seqüència) de la situació d'aprenentatge per a 3r de l'ESO. Pàgina 51.

No Assolit (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
No ha realitzat la feina, o la tria de les vinyetes a dibuixar a estar arbitrària. No ha entintat la feina o, si ho ha fet, ha empitjorat el resultat.	Ha realitzat la feina, el dibuix és correcte i la tria de les vinyetes és funcional. La narració flueix, però l'elecció dels plans és poc expressiva.	Ha realitzat la feina, el dibuix és correcte i la tria de les vinyetes és funcional. L'elecció del moviment és encertat i expressiu, i es percep cert joc de plans.	Ha realitzat la feina, el dibuix és correcte i la tria de les vinyetes és expressiva i adequada. L'elecció del moviment és encertat i té una bona elecció dels plans i dels angles.

**Figura 7.** Rúbrica de l'activitat 5 (fitxa de personatge) de la situació d'aprenentatge per a 3r de l'ESO. Pàgina 52.

	No Assolit (NA)	Assoliment	Assoliment	Assoliment
--	-----------------	------------	------------	------------

		Satisfactori (AS)	Notable (AN)	Excel·lent (AE)
Esriptura de la fitxa (15%)	No ha complert amb les exigències de l'activitat. L'escriptura compta amb errors.	Compleix amb els requisits definits, tot i que no incorpora altres elements creatius a la seva feina al marge del que se l'ha demanat. L'escriptura és correcta.	Compleix amb els requisits definits i aporta determinats elements creatius que denoten un treball personal i original. Hi ha certa planificació, i l'escriptura és correcta.	Compleix amb els requisits definits en l'activitat i el plantejament és original i creatiu, amb un context definit i unes característiques pròpies. Es pot percebre un treball previ de planificació. La part escrita és correcta i està ben redactada.
Disseny de la fitxa (15%)	No hi ha un treball de disseny en la fitxa. L'alumne s'ha limitat a dibuixar el personatge i escriure el text, però sense tenir en compte cap cohesió entre ambdós elements.	El disseny de la fitxa és senzill i funcional. La part creativa s'ha explorat poc, tot i que es pot percebre una intenció expressiva per part de l'alumne. dibuix ni en l'aplicació.	La fitxa de personatge presenta un disseny creatiu i original. Les decisions estètiques estan justificades per la seva intenció expressiva.	La fitxa no només presenta un disseny creatiu i original, sinó que la seva estètica està relacionada amb el personatge i allò que diu d'aquest.

<p>Dibuix del personatge (25%)</p>	<p>L'estructura bàsica del cos no és coherent ni ha comptat amb el docent per tal d'obtenir un resultat satisfactori. No l'ha entintat, o en cas d'haver-ho fet, presenta més problemàtiques que beneficis (per exemple, embrutar el dibuix en esborrar el llapis pel fet de no estar suficientment sec).</p>	<p>El dibuix presenta una estructura bàsica del cos coherent i hi ha un treball de disseny d'acord amb allò que s'ha escrit. L'entintat és funcional, però no presenta una intenció expressiva clara.</p>	<p>El dibuix té una estructura bàsica i ha plantejat amb èxit una postura relativament complexa. L'entintat és funcional i es percep certa intenció en el desenvolupament del mateix.</p>	<p>Es percep expressivitat tant en el personatge com en les seves característiques facials (per exemple, l'expressivitat de la cara). Hi ha una intenció expressiva realitzada amb èxit en l'entintat.</p>
<p>Color (20%)</p>	<p>La fitxa no disposa de color o, de disposar-ne, no s'ha fet amb cap cura.</p>	<p>El color del personatge és funcional i s'ajusta als elements identificables d'aquest. Tot i això, les eleccions de color són</p>	<p>El color presenta un bon acabat i es pot llegir una intenció expressiva en l'elecció de la paleta de colors.</p>	<p>El color presenta un bon acabat, és expressiu, i la seva intencionalitat s'ajusta al personatge, al disseny de la fitxa i a la seva escriptura de</p>

		merament funcionals i no es percep una intenció expressiva en ells		forma coherent i cohesionada.
Organització (15%)	No hi ha hagut una planificació de la feina.	Tot i que no hi ha hagut molta planificació i hi ha hagut moments perduts en l'elaboració de la feina, ha entregat el treball a temps.	Hi ha hagut una organització coherent a l'hora de treballar la feina i, tot i que potser no ha aprofitat tot el temps de què disposava.	La planificació del projecte ha estat curosa i adequada. Ha aprofitat tot el temps de les sessions i ha sabut ajustar-se a les hores donades, sense excedir-se ni quedar-se curt.

**Figura 8.** Rúbrica de l'activitat 4 (*Webcòmic*) de la situació d'aprenentatge per a 3r de l'ESO. Pàgina 53.

	No Assoliment	Assoliment Satisfactori	Assoliment Notable	Assoliment Excel·lent
Composició de la pàgina i	La maquetació del <i>webcòmic</i>	La composició de la pàgina és	La composició de la pàgina és	Tot el còmic està net i ben

<p>acabat (15%)</p>	<p>no ha estat pensada. Les fotografies de les vinyetes no s'han fet correctament i el resultat costa de llegir.</p>	<p>bàsica i funcional, tot i que no ha tingut en compte elements expressius en ella (forma de vinyetes, com fer els marges, etc).</p>	<p>neta i curosa. Ha tingut en compte la diversitat dels elements en ella i els recursos que permet el <i>webcòmic</i> i els ha utilitzat d'una manera funcional i eficaç.</p>	<p>plantejat. Els elements presents són expressius i ben cohesionats. La intenció de tots ells està ben justificada tant per l'estètica com pel guió, i s'adequa eficientment al format.</p>
<p>Recursos expressius (15%)</p>	<p>L'alumne no ha utilitzat cap recurs expressiu propi del còmic.</p>	<p>L'alumne ha utilitzat alguns dels recursos esmentats a classe (onomatopeies, trames, plans, etc).</p>	<p>L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic, amb varietat i eficàcia. Hi ha cert grau d'exploració en la feina realitzada i no s'ha limitat a utilitzar recursos que ja existeixen d'una manera</p>	<p>L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic amb varietat i eficàcia, d'una manera original i creativa. Funcionen, a més, d'una manera totalment cohesionada amb la seva proposta</p>

			convencional.	narrativa i estètica.
Narrativa visual (25%)	L'alumne no ha tingut en compte cap element de la narrativa visual i s'ha limitat a introduir els elements de les vinyetes sense preocupar-se per la intenció expressiva d'aquests.	L'alumne ha incorporat alguns elements narratius de manera correcta i funcional (per exemple, un ús de plans fluït i amb sentit).	L'alumne ha jugat amb els elements narratius que se'ls ha donat d'una manera expressiva i ben resolta. Els recursos, a més, són coherents amb allò que es narra.	L'expressivitat dels elements utilitzats és coherent i eficaç, i no només funciona amb allò que es narra, sinó també amb el que vol expressar en un sentit formal i sensorial.
Guió (10%)	L'alumne no ha elaborat un guió, o, en fer-lo, no ha tingut en compte cap estructura.	L'alumne ha escrit el guió d'acord al personatge que va crear amb certa coherència i tenint en compte els elements donats a classe. El discurs hi és present, però no	L'alumne ha escrit un guió ben plantejat tenint en compte el personatge i el temps i l'espai de què disposen. Ha sabut plantejar una narrativa expressiva, amb	L'alumne ha escrit un guió ben plantejat, tenint en compte el personatge, el temps i l'espai de què disposen de manera òptima i expressiva. Els elements donats

		ha utilitzat els recursos del còmic per expressar-lo.	un discurs definit ben mostrat.	els ha sabut explorar i treballa les idees que l'interessen de manera eficaç.
Dibuix (20%)	Les estructures bàsiques dels dibuixos no són coherents ni ha comptat amb el docent per tal d'obtenir un resultat satisfactori. No l'ha entintat, o en cas d'haver-ho fet, presenta més problemàtiques que beneficis (per exemple, embrutar el dibuix en esborrar el llapis pel fet de no estar suficientment	El dibuix presenta una estructura bàsica coherent i l'entintat és funcional, però la intenció expressiva és poc present en bona part de la seva aplicació.	El dibuix té una estructura bàsica i ha plantejat amb èxit els recursos expressius de què disposava. L'entintat és funcional i es percep certa intenció en el desenvolupament del mateix. L'estètica de la resta dels elements és coherent amb el disseny del personatge, i ha utilitzat expressivament l'entintat, ja	Es percep expressivitat tant en el personatge com en les seves expressions facials. Les vinyetes presenten cert grau de complexitat tant en els personatges com en les vinyetes i recursos, i hi ha una intenció expressiva realitzada amb èxit en l'entintat. Aquest últim, a

	sec).		sigui mitjançant trama o taca.	més, compta amb recursos eficaços i expressius pel que fa a la trama i a la taca.
Planificació (15%)	No hi ha hagut una planificació de la feina.	Tot i que no hi ha hagut molta planificació i hi ha hagut moments perduts en l'elaboració de la feina, ha entregat el treball a temps.	Hi ha hagut una organització coherent a l'hora de treballar la feina i, tot i que potser no ha aprofitat tot el temps de què disposava.	La planificació del projecte ha estat curosa i adequada. Ha aprofitat tot el temps de les sessions i ha sabut ajustar-se a les hores donades, sense excedir-se ni quedar-se curt.

**Figura 9.** Rúbrica de l'activitat 2 (lectura) de la situació d'aprenentatge per a 4t de l'ESO.

Pàgina 58.

No Assolit (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
No ha sabut definir el discurs de l'obra ni ha	Ha respost totes les qüestions d'una	Ha respost les qüestions	Tant les qüestions com els comentaris de



<p>explicat els usos expressius del còmic. La tria de vinyetes no és coherent i la reflexió és poc pertinent.</p>	<p>manera clara i correcta, tot i que hi ha diversos aspectes que no ha arribat a comentar</p>	<p>correctament i de manera profunda. La seva reflexió és pertinent i denota que ha entès bé el discurs de l'obra.</p>	<p>les vinyetes demostren que ha entès tots els recursos del còmic. La seva reflexió és pertinent i demostra un posicionament crític envers el tema tractat.</p>
---	--	--	--

**Figura 10.** Rúbrica de l'activitat 3 (història i estils de còmic) de la situació d'aprenentatge per a 4t de l'ESO. Pàgina 59.

No Assolít (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)
<p>No ha realitzat l'activitat o, si l'ha fet, la investigació és poc profunda i gairebé no disposa de referents.</p>	<p>Activitat realitzada correctament. Ha definit els trets de l'escola de còmic però han faltat exemples i referents.</p>	<p>Activitat realitzada eficientment. Ha desenvolupat bé tant els trets de l'escola triada com els de l'època. Els exemples són pertinents.</p>	<p>Treball realitzat amb èxit i profunditat. Ben desenvolupats tant els trets de l'escola com els de l'època, i els exemples descriuen molt bé el treball.</p>

**Figura 11.** Rúbrica de l'activitat 6 (concept art) de la situació d'aprenentatge per a 4t de l'ESO. Pàgina 61.

	No Assolít (NA)	Assoliment Satisfactori (AS)	Assoliment Notable (AN)	Assoliment Excel·lent (AE)

Escenari (33%)	No ha aplicat la perspectiva cònica i l'entintat, si ni ha, empitjora el resultat.	Ha aplicat correctament la perspectiva cònica. L'entintat i el disseny de l'escenari són funcionals.	Ha aplicat la perspectiva d'una forma expressiva. L'entintat i el disseny són carismàtics.	Ha aplicat una perspectiva complexa i de manera expressiva. L'entintat i el disseny de l'escenari estan molt ben realitzats i s'hi adequen.
Estudi del personatge (33%)	No ha complert amb el mínim de dibuixos establerts.	Ha realitzat la feina. Les posicions i les expressions són senzilles però funcionals.	Ha realitzat la feina. Les posicions i les expressions són expressives i descriuen correctament el personatge.	Ha realitzat la feina. Les posicions i les expressions són complexes i expressives, i descriuen molt bé el personatge.
Fitxa de personatge (33%)	La descripció és massa curta i tant al personatge com a l'acabat els falta cura i treball.	Ha complert amb l'activitat demanada. El disseny és funcional però té una bona estructura.	L'escriptura del personatge és original i està ben plantejada i el disseny és expressiu.	Disseny del personatge ben acabat i expressiu, molt ben cohesionat amb l'escriptura del mateix.

**Figura 12.** Rúbrica de l'activitat 7 (còmic per a ser imprès) de la situació d'aprenentatge per a 4t de l'ESO. Pàgina 61.

	No Assoliment	Assoliment Satisfactori	Assoliment Notable	Assoliment Excel·lent
Composició de la pàgina i acabat (15%)	La maquetació del còmic no ha estat pensada. L'acabat per a la impressió és deficient.	La composició de la pàgina és bàsica i funcional, tot i que no ha tingut en compte elements expressius en ella. S'adequa correctament a la impressió.	La composició de la pàgina és neta i curosa. Ha tingut en compte la diversitat dels elements en ella i l'adaptació a la impressió és adient.	Tot el còmic està net i ben plantejat. Els elements presents són expressius i ben cohesionats. La intenció de tots ells està ben justificada tant per l'estètica com pel guió, i s'adequa eficientment al format.
Recursos expressius (15%)	L'alumne no ha utilitzat cap recurs expressiu propi del còmic.	L'alumne ha utilitzat alguns dels recursos esmentats a classe (onomatopeies, trames, plans, angles, etc).	L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic, amb varietat i eficàcia. Hi ha cert grau d'exploració en	L'alumne ha fet un ús expressiu dels recursos del còmic amb varietat i eficàcia, d'una manera original i creativa.

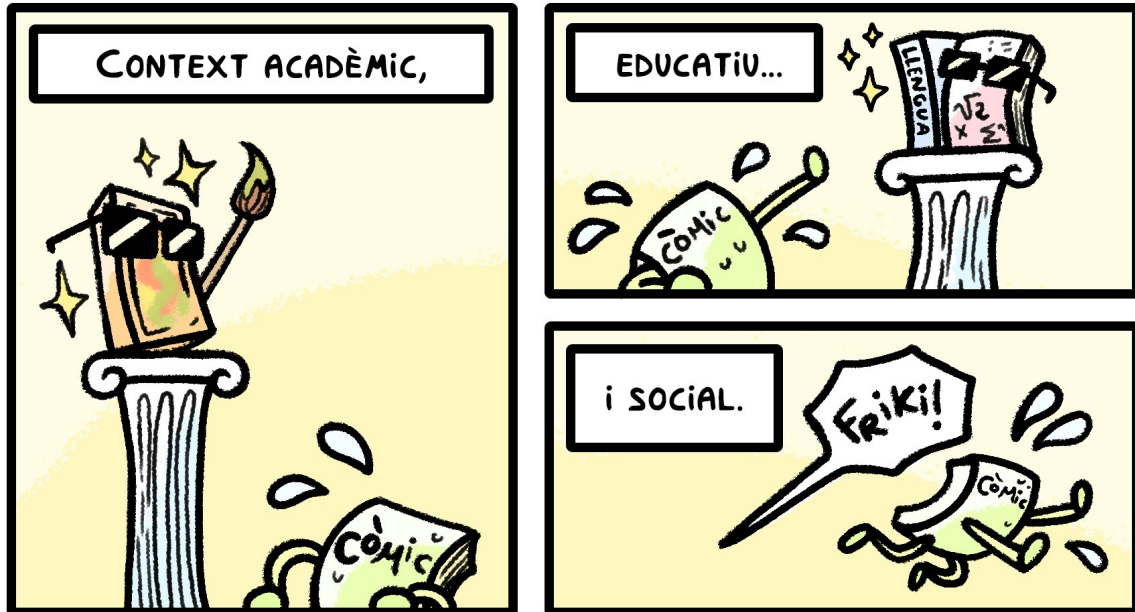
			la feina realitzada i no s'ha limitat a utilitzar recursos que ja existeixen d'una manera convencional.	Funcionen, a més, d'una manera totalment cohesionada amb la seva proposta narrativa i estètica.
Narrativa visual (25%)	L'alumne no ha tingut en compte cap element de la narrativa visual i s'ha limitat a introduir els elements de les vinyetes sense preocupar-se per la intenció expressiva d'aquests.	L'alumne ha incorporat alguns elements narratius de manera correcta i funcional (per exemple, un ús de plans fluït i amb sentit).	L'alumne ha jugat amb els elements narratius que se'ls ha donat d'una manera expressiva i ben resolta. Els recursos, a més, són coherents amb allò que es narra.	L'expressivitat dels elements utilitzats és coherent i eficaç, i no només funciona amb allò que es narra, sinó també amb el que vol expressar en un sentit formal i sensorial.
Guió (10%)	L'alumne no ha elaborat un guió, o, en fer-lo, no ha tingut en compte cap	L'alumne ha escrit el guió d'acord al personatge que va crear amb	L'alumne ha escrit un guió ben plantejat tenint en compte el	L'alumne ha escrit un guió ben plantejat, tenint en compte el

	<p>estructura.</p>	<p>certa coherència i tenint en compte els elements donats a classe. El discurs hi és present, però no ha utilitzat els recursos del còmic per expressar-lo.</p>	<p>personatge i el temps i l'espai de què disposen. Ha sabut plantejar una narrativa expressiva, amb un discurs definit ben mostrat.</p>	<p>personatge, el temps i l'espai de què disposen de manera òptima i expressiva. Els elements donats els ha sabut explorar i treballa les idees que l'interessen de manera eficaç.</p>
<p>Dibuix (20%)</p>	<p>Les estructures bàsiques dels dibuixos no són coherents ni ha comptat amb el docent per tal d'obtenir un resultat satisfactori. No l'ha entintat, o en cas d'haver-ho fet, presenta més problemàtiques que beneficis</p>	<p>El dibuix presenta una estructura bàsica coherent i l'entintat és funcional, però la intenció expressiva és poc present en bona part de la seva aplicació.</p>	<p>El dibuix té una estructura bàsica i ha plantejat amb èxit els recursos expressius de què disposava. L'entintat és funcional i es percep certa intenció en el desenvolupament del mateix. L'estètica de la resta dels</p>	<p>Es percep expressivitat tant en el personatge com en les seves expressions facials i llenguatge corporal. Les vinyetes presenten cert grau de complexitat tant en els personatges</p>

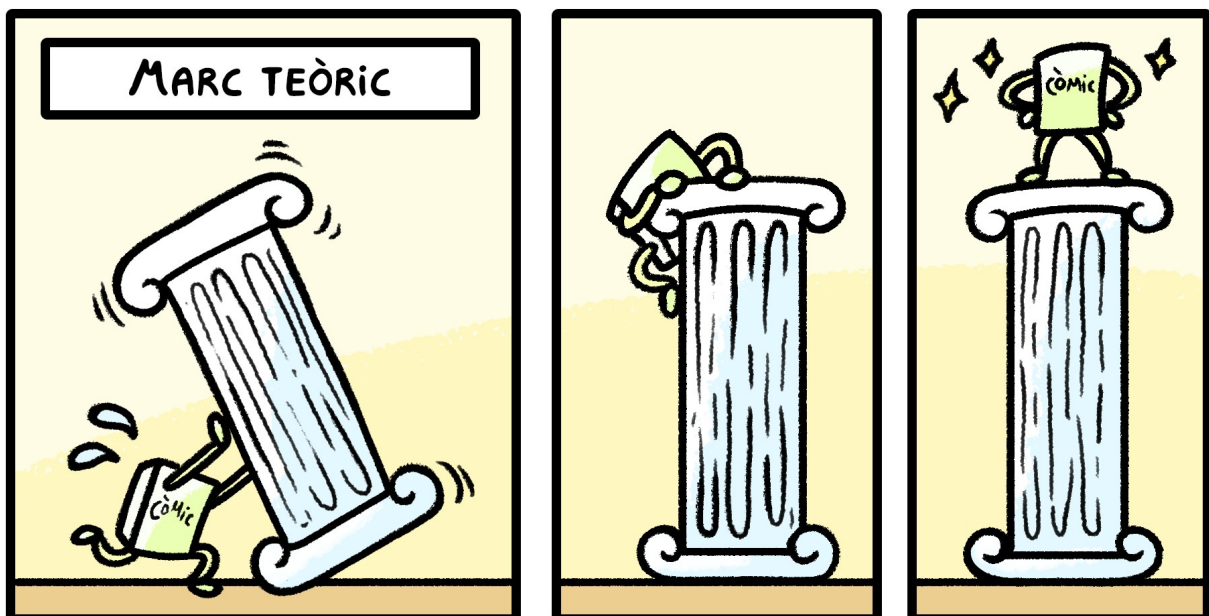
	(per exemple, embrutar el dibuix en esborrar el llapis pel fet de no estar suficientment sec).		elements és coherent amb el disseny del personatge, i ha utilitzat expressivament l'entintat, ja sigui mitjançant trama o taca.	com en les vinyetes i recursos, i hi ha una intenció expressiva realitzada amb èxit en l'entintat. Aquest últim, a més, compta amb recursos eficaços i expressius pel que fa a la trama i a la taca.
Planificació (15%)	No hi ha hagut una planificació de la feina.	Tot i que no hi ha hagut molta planificació i hi ha hagut moments perduts en l'elaboració de la feina, ha entregat el treball a temps.	Hi ha hagut una organització coherent a l'hora de treballar la feina i, tot i que potser no ha aprofitat tot el temps de què disposava.	La planificació del projecte ha estat curosa i adequada. Ha aprofitat tot el temps de les sessions i ha sabut ajustar-se a les hores donades, sense excedir-se ni quedar-se curt.

**Figura 13.** A mode d'exemplificació del còmic com a eina didàctica, per a la presentació davant del tribunal d'aquest treball es van realitzar les següents diapositives. Totes elles, això sí, estan pensades per a acompanyar una explicació oral.





Aquesta imatge parla de la posició del còmic en diferents àmbits socials.

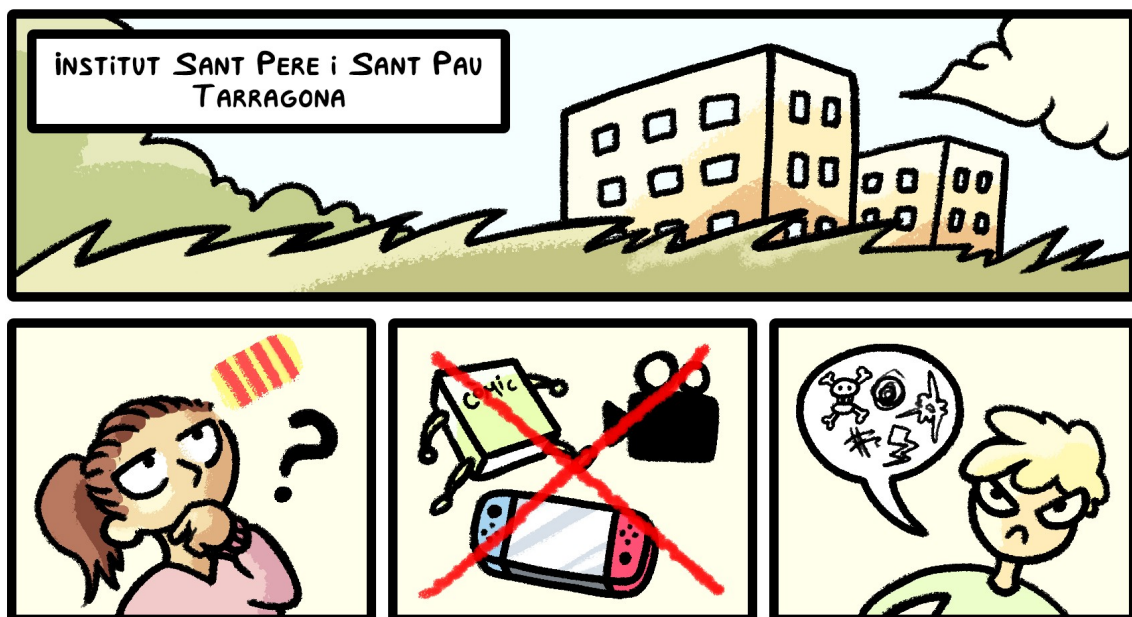


En aquesta diapositiva s'exemplifica la voluntat d'elevat la posició del còmic en els diferents àmbits esmentats.





En aquesta diapositiva es parla dels beneficis del còmic: el fet que el temps de lectura depèn de l'alumne, la transmissió immediata d'informació per la imatge, la intertextualitat amb la literatura i la millora en lectoescriptura. La següent contextualitza la SA en l'institut de pràctiques.

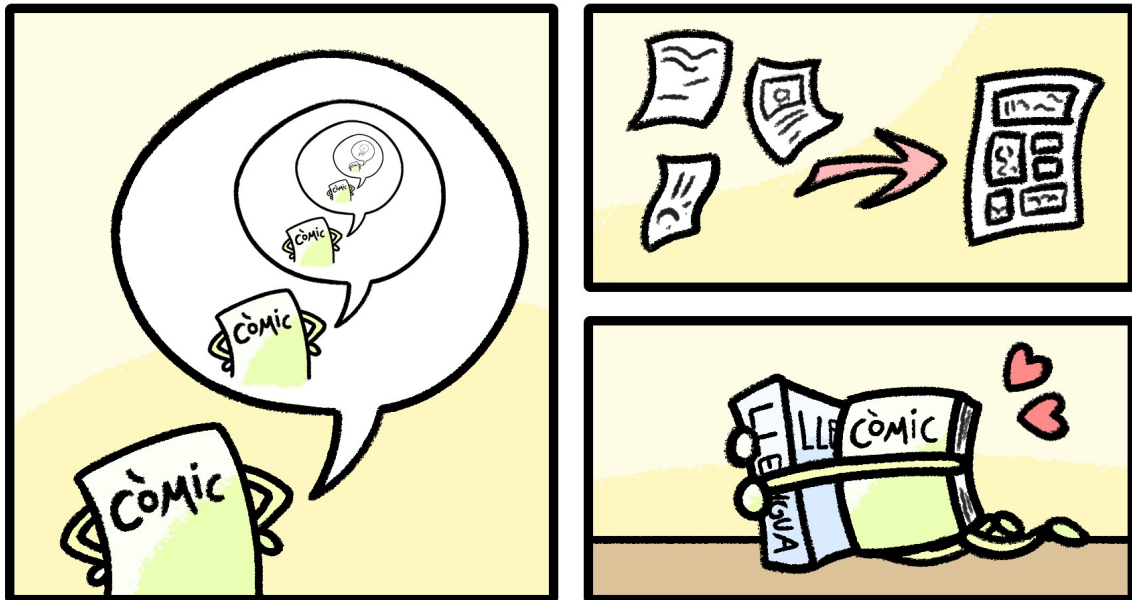




En aquesta diapositiva es parla d'alguns objectius: atorgar el còmic com a eina expressiva als alumnes, fomentar la lectura i elevar el paper del còmic en la concepció dels alumnes.



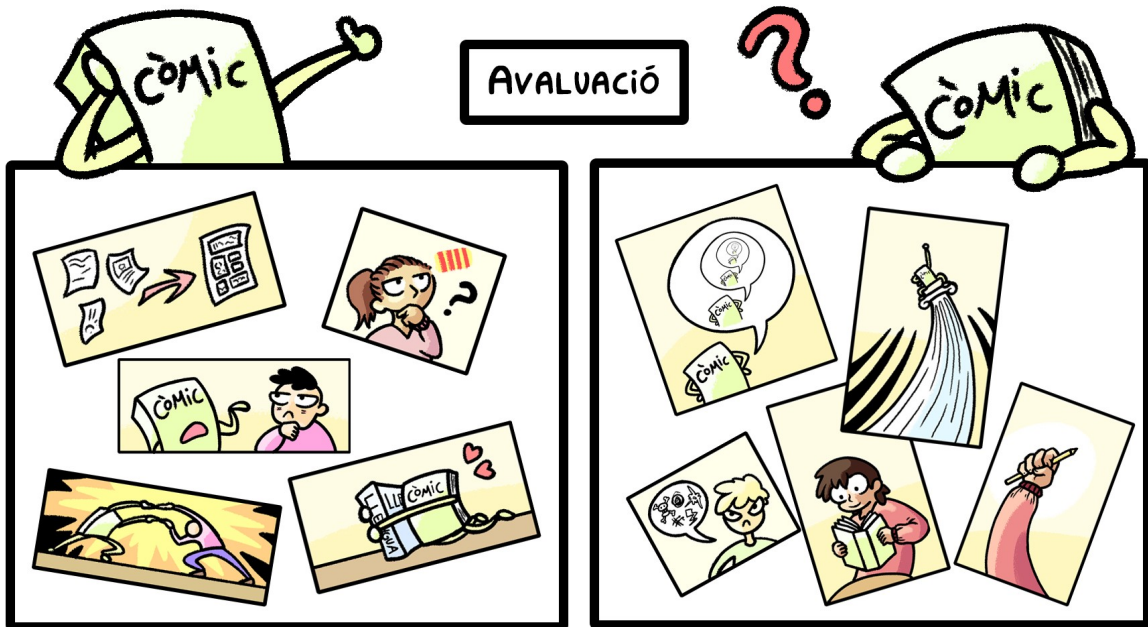
Metodologies pedagògiques: connexió amb els interessos i enfocament dialògic.



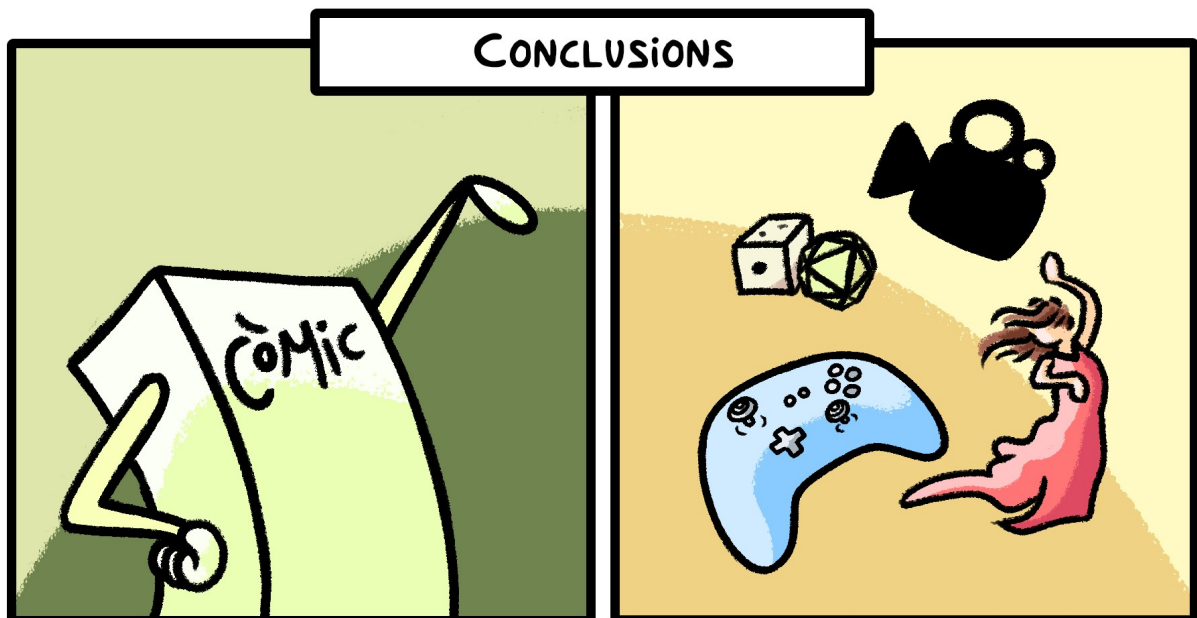
Altres metodologies: còmic com a recurs didàctic, aprenentatge basat en projectes i integració artística per la connexió que s'estableix amb la matèria de llengua.

SITUACIONS D'APRENTATGE				
	ACTIVITATS INICIALS	ACTIVITATS D'ESTRUCTURACIÓ	ACTIVITATS DE DESENVOLUPAMENT	ACTIVITATS DE SÍNTESI
1R DE L'ESO	SESSIONS DIALÒGIQUES PER CONÈIXER EL PUNT DE PARTIDA DELS ALUMNES.	LECTURA DE WEBCÒMIC	ONOMATOPEIES EN CATALÀ TRAMES I NEGRES	FITXA DE PERSONATGE PÀGINA DE CÒMIC
3R DE L'ESO	RECURSOS BÀSICS I ESCOLES DE CÒMIC.	LECTURA: PELL DE LLOP	TREBALLS AMB LA SEQÜÈNCIA. PLANS I ANGLES	FITXA DE PERSONATGE WEBCÒMIC
4T DE L'ESO		LECTURA DE WEBCÒMIC	HISTÒRIA DE CÒMIC CONCEPT ART	CÒMIC IMPRÈS!

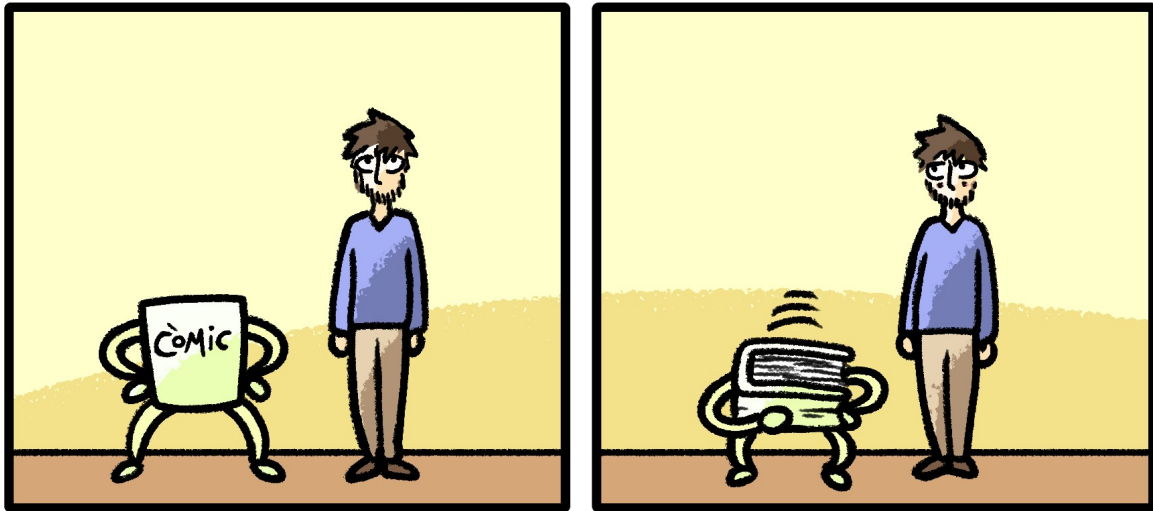
Planificació de les situacions d'aprenentatge.



Avaluació de la proposta en què s'analitzen els aspectes que ja se sap que funcionen per l'experiència del pràcticum i les que s'han afegit posteriorment per tal de millorar la proposta.



## MOLTES GRÀCIES!



## 15. Referències

- Argudo, R. (2020). *¿Es arte el cómic? Los autores responden*. Article de La Razón. Enllaç: [https://elpais.com/diario/2005/11/20/cultura/1132441201\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2005/11/20/cultura/1132441201_850215.html) (24/4/2023).
- Aragó, R.; Magrans, M.; Pérez, M. (1997) *El cómic*. Llibre per al crèdit variable de còmic. Editorial Baula.
- Bandura, A. (1977). *Social learning Theory*. General Learning Press.
- Benjamin, W. (1936). *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinció*. Les Éditions de Minuit. França.
- Campbell, J. (1949) *L'heroi de les mil cares*. Ediciones Atalanta.
- Coll Salvador, C.; Solé i Gallart, I. (1988). *Aprendizaje significativo y ayuda psicológica*.
- Croce, B. (1902). *Estética como ciencia de la expresión y lingüística general*. Málaga: Editorial Ágora.
- Danto, A. (1981). *La transfiguració del lloc comú*.
- Dickie, G. (1974). *Art and Aesthetic*.
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.
- Farb, L. (2019). *El humor como herramienta de control social y la vergüenza como castigo*. XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Enllaç: <https://cdsa.aacademica.org/000-023/376.pdf> (7/5/2023).
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*.
- Gagliano, A. (2020). *Conceptes i referents del dibuix. El còmic*. Universitat Oberta de Catalunya. Enllaç: <http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/comic/> (7/5/2023)
- García Bacete, D. (2002) *Motivacion Aprendizaje y Rendimiento*.

- Garriga, N.; Pigrau, T.; Santmartí, N. (2012). *Cap a una pràctica de projectes orientats a la modelització*. Reflexions i recerques sobre l'ensenyament de les ciències. Universitat Autònoma de Barcelona. Enllaç: [https://ddd.uab.cat/pub/ciencies/ciencies\\_a2012m3n21/ciencies\\_a2012m3n21p18.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/ciencies/ciencies_a2012m3n21/ciencies_a2012m3n21p18.pdf) (12/5/2023),
- Garsán, C. (2017) *Se abre debate, ¿necesita Valencia un museo de la ilustración y el cómic?* Enllaç: <https://valenciaplaza.com/se-abre-el-debate-necesita-valencia-un-museo-de-la-ilustracion-y-el-comic> (24/4/2023).
- Gutiérrez, E. (2022). *One Piece ha superado a Harry Potter, es la obra de ficción más vendida en la historia*. Alfabetá Juegos. Enllaç: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/one-piece/one-piece-ha-superado-a-harry-potter-es-la-obra-de-ficcion-mas-vendida-en-la-historia> (10/5/2023).
- Lynch, G. (2013). *The Importance of Art in Child Development*. PBSParents. The PBS Foundation. n.d. Web. 4
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic. El arte invisible*. Editorial Astiberri
- McCloud, S. (2006). *Hacer cómics*. Editorial Astiberri.
- McCloud, S. (2000). *Reinventar el cómic*. Editorial Astiberri
- MOOC (2017) Docentes y alumnos 3.0: oficios en debate. Entrevista a Emilio Tenti Fanfani. Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=SYvAlOJgldE> (29/4/2023)
- Mora Galeano, H.; Carranza Ramos, C. (2011). *El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria*. Bogotá. Universidad libre. Enllaç: <https://core.ac.uk/download/pdf/198441273.pdf> (10/5/2023).
- Oda, E. (1997-Actualitat). *One Piece*. Editorial Planeta.
- Pollock, G. (1988). *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art*

- Riegl, A. (1901). *El arte industrial tardorromano*. Madrid: Editorial Visor.
- Rodríguez Diéguez, J. (1988). *El cómic y su utilización didáctica – Los tebeos en la enseñanza*. España. Editorial Gustavo Gili
- RTVE (2023). *El cómic no es un puente a la literatura. Es un sitio en el que quedarse*. Enllaç: <https://www.rtve.es/radio/20230419/cultura23-comic/2439693.shtml> (24/4/2023).
- Sarlé Panisello, R. (2009) *Un idioma ple d'onomatopeies*. Document creat per a la Setmana del Còmic de Tarragona.
- Serna Rodrigo, R. (2020). «El papel del intertexto en el videojuego. Una partida, mil y una historias». *Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación*, (50), 145–158. Enllaç: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/view/11972> (10/5/2023)
- Thomas, J.W. (2000) *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation, California.
- Varela, J.; Álvarez-Uría, F. (1991). «La maquinaria escolar» de *Arqueología en la escuela*. Editorial Endymion.
- Versembrant. Escola popular itinerant que treballa de manera lúdica el rap i la música. Enllaç: <https://versembrant.cat> (7/5/2023).
- Vilar, G. (2001). *L'origen de la crítica i el seu doble encuny. Un breu exercici de memòria*. Transversal 16/01.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weitz, M. (1956). «The role of Theory in Aesthetics». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol. 15; núm 1.
- Wollheim, R. (1971). *Art and its Objects*. Cambridge: Cambridge University Press.